
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 39
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $75 • VENEZUELA $ 3.700
2 CD-ROM!
¡Más de 1,5 GB de demos: Oni, SWAT 3 Elite Edition, American McGee´s Alice, Venom, Gunman Chronicles, Midtown Madness 2, Tomb Raider Chronicles y más! Herramientas, patches, videos, wallpapers y todo para tu PC.
QUAKE III TEAM ARENA
PRIMERAS IMPRESIONES
GIANTS
CITIZEN KABUTO
¡El arcade que aplasta todo!
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
BIG ONE 2000
Una súper LANParty en el evento más importante del año para los jugadores
PREVIEWS
Mechcommander 2, Majestic ¡y un reportaje exclusivo a los creadores de Venom!
PREVIEWS
Hitman: Codename 47, American McGee´s Alice, MechWarrior 4, Project IGI, Tomb Raider Chronicles, Resident Evil 3: Nemesis y mucho más!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
SOLUCIONES: LA GUIA COMPLETA DE HITMAN CODENAME 47


FASA
CORPORATION

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 39

PAG. 38

GIANTS

CITIZEN KABUTO

¡El arcade que aplasta todo!

EDITORIAL

Ahora sí, esta vez sí estamos en el nuevo milenio. Con el año 2001 comienza por fin el Siglo XXI, tan esperado por la Humanidad. Este es el tiempo en que estaríamos viviendo en burbujas con todo el confort de la tecnología, los vehículos se moverían por el aire en interminables cintas de tráfico y no faltaría alimento ni trabajo para nadie.
La realidad es otra. Cientos de autores de ciencia ficción, encumbrados estadistas y grandes profetas se equivocaron. La Tierra no es el Paraíso que todos vaticinaban. Estamos en enero, hace calor, el tráfico sigue en el suelo, contaminando el poco aire de las grandes ciudades como Buenos Aires. Algunos son afortunados, claro; los que están leyendo esta revista bajo una colorida sombrilla frente al mar o remojando los pies en la corriente fresca de una vertiente en las sierras. Un merecido descanso tras un año muy duro. Muchos de los demás habitantes del país no van de vacaciones, así que una vez más tendrán que buscar refugio en esos luminosos mundos virtuales que los juegos de PC -y Xtreme PC- tienen la habilidad de crear.
El mes pasado fue, como noviembre, uno de los más productivos para la industria del entretenimiento informático. Nos inundaron de juegos de primerísima calidad, cosa que podrán ver reflejada en la cantidad de títulos merecedores de puntajes superiores al 80%, según nuestra tabla de calificación. Hay para todos los gustos, y estén o no de vacaciones, ya saben en qué pueden invertir sus ahorros en forma segura.
El nuevo milenio trajo también la llegada de un fenómeno que todos amamos tanto como odiamos. Gráficamente nuestro hobby está dando un salto gigantesco, pero no será algo fácil de soportar. Los nuevos juegos necesitan, casi todos, un hardware más potente que el que tenemos en casa. Nos veremos en la necesidad de adquirir una de las nuevas placas aceleradoras de video (pueden ver el review de una excelente en este mismo número, en la sección de Hardware) y, agárrense, un mínimo de 256 MB de RAM y probablemente un disco rígido de al menos 20 GB... Al mismo tiempo que la tecnología se mueve hacia adelante nosotros tenemos, como siempre, que correr a su lado si pretendemos disfrutar con lo más novedoso que ocurra en nuestro mundo de jugadores. Los monstruos como Sacrifice y No One Lives Forever, analizados en nuestro número anterior, o B-17 Flying Fortress II y Citizen Kabuto, que hoy les presentamos entre muchos otros, funcionan a duras penas en las máquinas que actualmente representan el estándar para el usuario medio.
Habrá que ahorrar.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ENERO 2001

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS REPODRIDOS

Sebastián Di Nardo, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Mario Marincovich, Rodolfo A. Laborde, Diego E. Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Sebastián Riveros, Martín A. Espelosin, Sebastián Martínez, César Isola Isart, Leonardo Panthou, Erica Nuñez Boess, Fernando Martin Coun

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Impresa en Argentina. Diciembre de 2000.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Quake III Team Arena: Primeras impresiones

Al otro día del lanzamiento en su país de origen, Quake III Team Arena llegó a la redacción. Y como ustedes se merecen lo mejor, no nos pareció correcto hacer un review de un juego que había llegado casi sobre el cierre del número que tienen en sus manos. Así que no tuvimos mejor idea que hacer una especie de "primeras impresiones" para que se enteren de algunas de las cosas nuevas que tiene Quake III Team Arena. Para el número de febrero quédense tranquilos que tendrán un informe con todo lo referente al nuevo producto de Carmak.

Igualmente, para ir ganando tiempo, pueden ver la demo del juego que acompaña uno de los XCD de diciembre. Cabe aclarar que dicha demo no requiere que tengan instalado Quake III Arena, a diferencia del producto completo.

El pack adicional de uno de los FPS más jugados del momento incluye tres modos nuevos de juego. Harvester: Nuestro equipo tiene por misión llevar a la base enemiga las calaveras que genera el "Skull Generator", el cual está situado en un punto estratégico del mapa. Generalmente a mitad de camino entre las bases; cuando un gladiador es fragueado, el "Skull Generator" encapsula la energía de su alma en un resplandeciente cristal con forma de calavera. Por cada calavera que llevemos a la base enemiga se anotará un punto a nuestro favor.

Overload: Una gran calavera en la base de cada equipo. ¿La misión? ¿A ustedes qué les parece? Ir al campo enemigo y destruirla a puro tiro. Pero no todo es tan fácil como parece ya que, además del equipo enemigo que está al acecho para frustrar nuestras aspiraciones, la calavera se regenera a razón de 15 puntos de vida por segundo, lo cual complica bastante las cosas. Y por último tenemos una modificación del súper conocido Capture The Flag (CTF), One Flag CTF. En esta variante de juego, la más dinámica que probamos hasta ahora, ambos equipos tienen un objetivo en común: capturar una bandera que no es ni roja ni azul, sino gris, y llevarla donde está la del equipo contrario. Para los que vieron la demo, de seguro se percataron que hay un arma nueva, la Proximity Launcher, pero en realidad el juego completo trae dos más aparte de ésta: la NailGun y la entrañable ChainGun.







A simple vista, el nuevo pack necesita una máquina con un poco más de polenta que para Q3A, a fin de jugarlo por los menos a 30-40 cuadros por segundo. En una PC donde Q3A corre a 70-90 fps, Team Arena despliega un 10-15% menos de velocidad. Sospechamos que Quake III Team Arena será uno de los juegos más jugados en las LANparty y en los locales que tienen máquinas en red. Sin embargo, algo que la comunidad Quake jamás le perdonará a Carmack y compañía es no haber lanzado este juego junto con Q3A o en forma de Add-On por Internet, aunque si el gran John demuestra de lo que es capaz, todos le estaremos agradecidos por siempre.

¡No se pierdan el análisis completo en XPC de febrero!

Westwood desafía a los que se la banquen

Así es, fanáticos de la estrategia en tiempo real, los creadores del espectacular Command & Conquer: Red Alert 2 estarán esperando online todos los miércoles para sacudirle el rancho a cualquiera que tenga huevo suficiente como para hacerles frente en su propio terreno. ¿Algún voluntario por aquí?

Así es, señoras y señores. Cualquiera que crea tener lo necesario como para hacerle el aguante a los propios creadores del ya célebre Red Alert 2, vaya sabiendo que la gente de Westwood Studios estará esperándolo en Westwood Online todos los miércoles desde las 4 a las 9 PM (horario yanqui) para tirotearse con su última y mejor producción.

Claro está que si por alguna de esas casualidades llegan a salir victoriosos, habrá mucho merchandising del juego como premio y tal vez algunas otras sorpresas más.

Como les comentábamos antes, los miembros de Westwood que participarán en este desafío, y estarán esperando a aquellos afortunados que logren conectarse con Westwood Online en ese horario, serán 10 (muchos de ellos responsables directos de esta secuela) y estarán identificados con un rayo, que aparecerá al lado de sus nombres, para que la gente sepa que efectivamente se trata de ellos y no de algún impostor que esté buscando algo de fama.

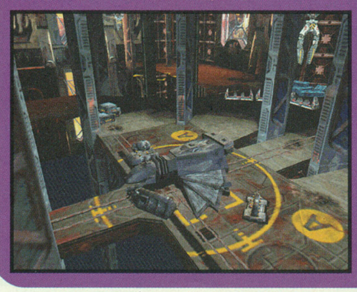
Freelancer a punto de perderse en el espacio

Las últimas novedades acerca de la difícil situación por la que está pasando Digital Anvil es que Chris Roberts, uno de los capos y fundador de la compañía, se subió a su módulo de escape y abandonó la nave (o sea, se mandó a mudar), cosa que junto con la reciente partida de su hermano, Erin Roberts, y el productor de Loose Cannon, hacen que el futuro de la firma cada vez se vea más negro.

Un rumor indicaría que a pesar de estos problemas, Freelancer sería terminado, aunque sufriría una serie de importantes retoques que darían como resultado una versión bastante más simple de lo que proyectaron en un principio.

Según se dice por ahí, la tecnología actual con que cuenta la PC sería la principal razón de esta decisión, pero teniendo en cuenta las cosas que se ven hoy por hoy, sinceramente creemos que ése es el menor de los problemas.

Originalmente, Freelancer pretendía sumergir al jugador en un mundo de ciencia ficción súper detallado, con naves espaciales de dimensiones descomunales e inmensas estaciones en medio del espacio, pero ahora no se sabe cómo terminará... si es que termina.



Por ahora esto es todo lo que se sabe, ya que la poca gente que quedó en Digital Anvil no abre la boca ni para comer, pero igualmente se espera que de un momento a otro se hagan algunos anuncios más concretos sobre el tema, así que sólo nos queda esperar que Freelancer no se convierta en un nuevo candidato a quedar en el olvido, como pasó con el malogrado Babylon 5.

noticias
de último momento

Luz verde para Thief III

A pesar de la desaparición de Looking Glass Studios, la serie Thief no morirá, ya que de la mano, nada más ni nada menos, que de quienes están a cargo del proyecto Deus Ex 2, ya se está produciendo la tercera parte de esta espectacular serie.

Actualmente esta tercera parte está en etapas de pre-producción y los artistas y diseñadores a cargo están produciendo material de primera línea para armar un demo de arte, que desafortunadamente en estos primeros momentos no podrá ser visto por gente de afuera de la compañía, aunque más adelante se entregará material de prensa al respecto.

Por lo que se sabe, en estos mismos momentos se está trabajando a todo vapor para que Thief III empiece a tomar forma. Las primeras imágenes del juego no serán dadas a conocer hasta que todos en el equipo de desarrollo estén satisfechos con los resultados.

En lo que a la historia respecta, básicamente continuará todo lo sucedido desde donde lo habían dejado cuando desapareció Looking Glass. El guión que están preparando será realmente de película e incluso responderá a muchos interrogantes que habían quedado un tanto colgados acerca de Garrett y el mundo de Thief.

Y sí, Thief III pasó por cambios de lugar, personal y tecnología, pero el equipo actual está haciendo hasta lo imposible para traernos un nuevo clásico, de ésos que nos dejan sin habla por varios días, que además incluirá (según han prometido) muchas novedades y sorpresas.

Si tenemos en cuenta que detrás de esto también hay mucha gente que en su momento participó del desarrollo de Deus Ex, las perspectivas para este nuevo Thief son mucho más que alentadoras.

También se aclaró que en cuanto a tecnología se están haciendo importantes cambios y mejoras en el engine que utilizará el juego y que todo apuntará a un nivel de realismo de lo más elevado.

Sin dudas ésta es una movida que hay que aplaudir de pie y una excelente noticia para los fanáticos de la serie.

En lo personal, desearía que tarde o temprano alguien tome la iniciativa de hacer lo propio con la serie System Shock, ya que sería una lástima que quede en el olvido.

lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Carmageddon 2000	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción
Rune	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Sacrifice	Estratégicos	Interplay	Edusoft
Formula1 Season 2000	Deportes	EA	Microbyte
Zeus	Estratégicos	Sierra	GTC Ribbon
Power Tank	Acción / Arcades	FX Int.	Centro Mail
MechWarrior 4	Acción / Arcades	FASA	Microsoft
Unreal Tournament: GOY	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Kingdom Under Fire	Estratégicos	GOD	Tele Opción
Star Trek Voyager: E. F.	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Virtual Pool 3	Simuladores	Interplay	Edusoft
The Longest Journey	Aventuras / RPG	FX Int.	Centro Mail
Giants	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción

3 cortitas

Duke Nukem Forever cambia de manos

No se sabe si es que sus creadores estarán tratando de establecer un nuevo récord en cuanto a tiempo de desarrollo o qué, pero la última noticia que tuvimos acerca de este título tan esperado es que, recientemente, Gathering of Developers anunció orgullosa la adquisición de los derechos para publicarlo.
Sin dejar de lado la frase "El juego estará cuando esté listo", que poco a poco se está conviretiendo en su slogan, este juego con su rubio y abombado protagonista, terror de las chicas y de los deformes marcianos que siempre vienen a arruinarle la fiesta, todavía sigue en marcha, pero como siempre no se sabe cuándo saldrá y es que el evento se produce dentro de este milenio.
El tema es que este acuerdo involucra tanto a Take-Two Interactive como a Infogrames. Take-Two, dueña de Gathering of Developers, también se queda con los derechos de los demás productos de Duke Nukem, por lo que todavía existen esperanzas de que podamos verlo antes que nuestros tataranietos.

¡La quinta raza de Warcraft III revelada!

Y finalmente los afortunados miembros de la dichosa quinta raza serán... ¡Los Elfos Nocturnos! Mejor conocidos como Elfos Oscuros por estos pagos. Estas criaturas presentarán toda una amplia gama de nuevas unidades y estructuras. Pero la más curiosa de todas son los Treants, unos bichos muy similares a árboles que, además de luchar, se pueden transformar en edificios. Los Elfos Oscuros tienen también la habilidad de ocultarse en las sombras (y hacerse invisibles) e infravisión, lo cual les permite ver en la oscuridad. La mayoría de las unidades de esta raza son druidas que, dependiendo del nivel, pueden transformarse en animales y además tienen una gran gama de poderosos conjuros entre los cuales tenemos hechizos de protección, que los hacen momentáneamente invulnerables.
Los héroes de esta raza son: un Cazador de Demonios, la Sacerdotisa de la Luna, un Asesino, un Archi-Druida y un Guardián del Templo. El Cazador de Demonios usa fuego para atacar a sus enemigos y una de sus habilidades especiales es la de drenar la magia de otras unidades, para evitar que los magos del contrario usen sus conjuros.
La Sacerdotisa de la Luna cabalga sobre un gran búho de batalla. Entre sus hechizos cuenta con uno especial para los muertos vivos y otro que le permite camuflar a sus aliados, mimetizándolos con el escenario.
El Asesino posee un poderoso conjuro con el que envenena a sus enemigos y los mata gradualmente. Por otro lado tiene la habilidad de teletransportarse, lo que lo convierte en una unidad excelente para montar ataques sorpresivos.



El Archi-Druida usa un bastón legendario con toda clase de poderes entre los que se encuentra uno con el que es capaz de poner a dormir a todo un grupo de enemigos y dejarlos a merced de sus compañeros.
El Guardián del Templo, parte elfo, parte venado, tiene un hechizo que endurece su piel y al mismo tiempo aumenta sus defensas, y otro con el cual invoca el poder de la madre naturaleza para hacer que aparezcan enormes raíces en el suelo y aprisionen a los enemigos que estén cerca.

RESULTADOS DEL TORNEO DE COUNTER-STRIKE



El pasado mes de diciembre se realizó con gran éxito el primer torneo de Counter-Strike, organizado por KIMOCHI GAMES y 3D GAMES, del cual salieron victoriosos los siguientes clanes: 1° **KKK**, 2° **SL** y 3° **FARC**, los cuales se llevaron una gran cantidad de premios de las empresas auspiciantes (Microsoft, Teppro y Tokioba).

xtremecd

XCD 1

DEMOS
F1 Championship Season 2000
Fallout Tactics
Gunman Chronicles
Midtown Madness 2
SWAT 3: Elite Edition
Tomb Raider Chronicles
Venom

PATCHES
Deus Ex Patch 1104fm
Giants: Citizen Kabuto 1.1
Half-Life 1.1.0.1 a 1.1.0.4
Half-Life: Opposing Force 1.1.0.3
Hitman: Codename 47 Service Pack 1
No One Lives Forever Update 1
Star Trek Voyager: Elite Force 1.1
Venom Demo patch #2

ADD-ONS
Alien vs. Predator Gold Pack #1
Counter-Strike: 12 Mapas de colección
Front Line Force 1.1 Update

VIDEOS
Desperados
Diablo II Expansion Set
NukeTV (trailer #3)

EXTRAS
Blobby Volley
Q3A: Hiernan vs. Xaero (Nightmare)
SnowCraft
Tony Hawk´s Pro Skater 2 (pistas)
Turkey Deathmatch
Wallpapers

XCD 2

DEMOS
American McGee´s Alice
Battle of Britain
Colin McRae Rally 2.0
Heist
Laser Arena
MechWarrior 4
Oni

PATCHES
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn
C&C: Red Alert 2 v1.003
Carmageddon: TDR 2000 - The Nosebleed Pack
Colin McRae Rally 2.0 v1.05
Diablo II 1.04
Quake III Arena Point Release v1.27g
Rogue Spear: Urban Operations 2.52
Sacrifice Patch 2

HERRAMIENTAS
ATnotes 7.1
Babylon 3.1 -Build 23
Creative Labs RIVA TNT/TNT2/GeForce v634
DirectX 8.0 (español)
e-Backup 1.0 -Build 251
GameSpy Arcade 1.0
HyperSnap-DX 4.01.06
Lingoware 2 for ICQ 2000b
Odigo 3.0
Opera 5.1
Winamp 2.71 Full
Windows Media Player 7.0
Windows Media Player 7.0 Bonus Pack
Winzip 8.0
Xexe 1.0

ADD-ONS
C&C: Red Alert 2 (mapas)
Q3A: ArenaSpy 1.0
Q3A: Invasion 2.22b
Q3A: Massacre Skin
Rune (mapas)
UT: Official Bonus Pack #4

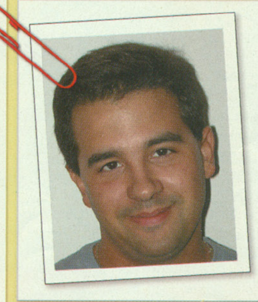
VIDEOS
Clive Barker´s Undying
MechCommander 2
Serious Sam

EXTRAS
M&M: The Lost Formulas
Moorhuhn 2 v1.1
Tomato Blaster
wiLkANoiD
¡Wallpapers, skins para Winamp y el Indice XPC actualizado al Nro. 38!

Para los fans de Lara

La última aventura de nuestra querida Lara Croft (Tomb Raider Chronicles), resultó ser más complicada y larga de lo que parecía, así que hubo varios llamados a la redacción pidiéndonos que publicáramos la solución. Por problemas de espacio no hubo forma de incluirla en Xtreme PC, pero a cambio le hemos dedicado todo un número especial de Next Level Extra, con una completísima guía para todas las versiones en las que se encuentra disponible (PC, PlayStation y Dreamcast), en la que les mostramos hasta el último rincón del juego.
Si son seguidores de la serie Tomb Raider y Chronicles les está trayendo dolores de cabeza y pesadillas por la noche, ya saben dónde pueden encontrar la mejor forma de dejar todo eso atrás.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Maximiliano Diego Peñalver

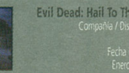
Alias: Max
Edad: 28
Géneros preferidos: Las Aventuras Gráficas de LucasArts, RTS y FPS.
Clásicos favoritos de PC: Monkey Island I y II, Dune II, Command & Conquer, Hidden & Dangerous, Half-Life, MDK 2.
Música: Mi gusto es amplio, pero si tengo que elegir el grupo que me marcó a fuego: Depeche Mode.
Hobbies: South Park. Los parques de diversiones me pueden. Jugar a cualquier cosa que tenga pad o teclado. Ir al Cine. ¡Guitar Freaks! Y jugar a los Resident Evil / Dino Crisis con Jill "Mariana" Valentine.
Lo que ama: A mi hijo, Santiago y a mi esposa, Gabriela, sin duda los pilares fundamentales de mi vida. La Familia. El trabajar en la Editorial. Estar despierto durante la noche.
Lo que odia: Que desgraciadamente mucha gente esté siempre de mal humor o con el ánimo por el piso. Levantarme temprano. Los políticos.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Enero 2001
Age of Sail II	Talon Soft	Enero 2001
Anachronox	Eidos	Verano 2001
Arcanum	Troika Games / Sierra	Verano 2001
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Verano 2001
Black & White	LionHead / EA	Principios 2001

Commandos 2
Compañía / Distribución:
Pyro Studios
Fecha de Salida:
Verano de 2001

Bugs Bunny & Taz Timeb.	Infogrames	Enero 2001
Clive Barker's Undying	EA	Verano 2001
Commanche 4	Novalogic	Verano 2001
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001



Evil Dead: Hail To The King
Compañía / Distribución:
THQ
Fecha de Salida:
Enero de 2001

Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2001
Freelancer	Microsoft	Verano 2001
Good & Evil	GT Interactive	Verano 2001
Hidden & Dangerous 2	Ilusion Softworks	Otoño 2001

Icewind Dale: Heart of Winter
Compañía / Distribución:
Interplay
Fecha de Salida:
Verano de 2001

High Heat Baseball 2002	3DO	Verano 2001
Legends of Might & Magic	3DO	Verano 2001
Loose Cannon	Microsoft	Verano 2001
Max Payne	G.O.D.	Verano 2001
MechCommander 2	Microsoft	Verano 2001

Kingdom Under Fire
Compañía / Distribución:
Gathering
Fecha de Salida:
Enero de 2001

Need for Speed: M. City	EA	Verano 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2001
Pretorians	Eidos	Verano 2001
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Verano 2001
SimCoaster	Maxis / EA	Verano 2001



NBA Live 2001
Compañía / Distribución:
EA Sports
Fecha de Salida:
Enero de 2001

SimMars	Maxis / EA	Verano 2001
SimsVille	Maxis / EA	Otoño 2001
Startopia	Eidos	Verano 2001
Star Trek: Dominion Wars	Simon & Schuster	Verano 2001
The World Is Not Enough	EA	Verano 2001

Legend of the Blademasters
Compañía / Distribución:
Ripcord Games
Fecha de Salida:
Verano 2001

Thief III	Eidos	Verano 2001
Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001



Tribes 2
Compañía / Distribución:
Sierra
Fecha de Salida:
Verano 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Anim-X / Electronic Arts
INTERNET: www.anim-x.com
FECHA DE SALIDA: Febrero de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Majestic

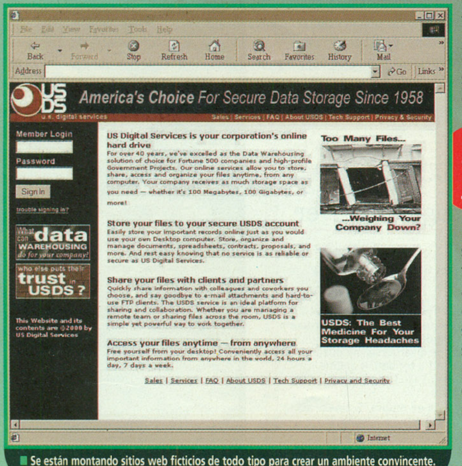
Una experiencia fuera de lo común

Por Leonardo Panthou



Nos llega un mail: definitivamente hay algo podrido en el gobierno, quien intenta ocultar algo a toda la población. Parece que la misteriosa persona con la que chateamos ayer no estaba tan equivocada. Estamos en medio de algo grande. Tomamos una siesta para relajarnos, pero el teléfono nos despierta: una voz amenazante nos dice que nos estamos metiendo demasiado. Tenemos miedo, porque ahora "ellos" saben que sabemos. Así va a ser Majestic.

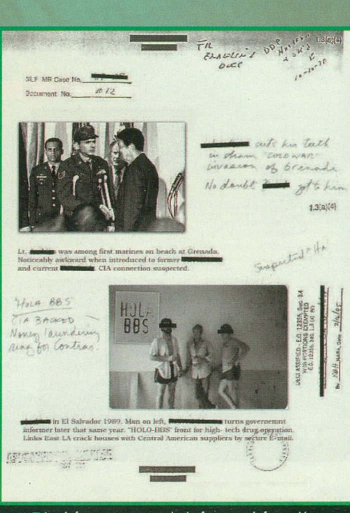
¿Quién dijo que las aventuras están muertas? La empresa Anim-X piensa reinventar el género y llevarlo a niveles nunca antes vistos, expandiendo las fronteras de la interacción. Estamos hablando de Majestic, una experiencia online sin precedentes que invadirá nuestras vidas y nos arrojará en medio de una vasta conspiración gubernamental que ni Mulder ni Scully podrían haber imaginado. El complot involucra a Majestic-12, un grupo secreto originalmente formado por el presidente estadounidense Harry S. Truman en 1947 para investigar y recobrar OVNIS a lo largo de los EE.UU. La historia se desarrollará en la actualidad y nos tendrá a nosotros como protagonistas. Lo que atraerá a muchos aventureros es que Majestic no pretende contarnos una historia estimulando nuestros sentidos audiovisuales con bonitos gráficos, sino que se vale de nuestra imaginación y de otras herramientas para hacernos partícipes de la trama. Presten atención: los personajes podrán contactarnos por e-mail, fax, teléfono y AOL Instant Messenger (el programa de mensajería instantánea de AOL).



Se están montando sitios web ficticios de todo tipo para crear un ambiente convincente.

Una nueva forma de jugar

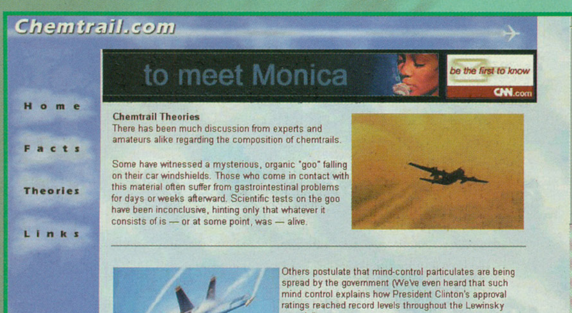
La mayor parte se va a jugar a través de Internet, así que una vez que estemos suscriptos (el juego será parte de un paquete especial de EA.com), bajemos un pequeño programa llamado Majestic Alliance y nos conectemos, los personajes cobrarán vida y comenzarán a comportarse de una manera muy convincente (quizás demasiado convincente). Nos enviarán mensajes por e-mail y podrán chatear con nosotros mediante AOL Instant Messenger como si se tratara de personas reales, gracias a que Anim-X ha licenciado lo último en tecnología de reconocimiento de conversaciones.



Los informantes nos enviarán faxes con información clasificada y comprometedora.

Majestic Alliance será clave en el desarrollo del juego. Este programa correrá en una ventana de Windows y nos permitirá recibir archivos de audio y video, recoger mensajes, nos mantendrá al tanto de nuestra posición en el juego, poseerá links, un motor de búsqueda y guardará objetos especiales que podremos recolectar a lo largo de la aventura. También nos avisará de las actualizaciones del sitio oficial de Majestic, que en muchas ocasiones deberemos visitar en busca de pistas. No esperen encontrarlas fácilmente porque en el sitio se mezclarán noticias reales con datos ficticios para intentar despistarnos y hacernos sospechar de cada cosa que leamos. Para terminar de montar el escenario, Anim-X adquirió cientos de números telefónicos, creó compañías ficticias y sitios web falsos.

El juego irá más allá de la computadora



■ Según esta página, el gobierno utiliza aviones para dispersar gases nocivos sobre la población.




■ Presenciar charlas privadas será uno de los medios para revelar detalles de la conspiración.

para comunicarse con nosotros a través del fax y del teléfono. Desconocemos cómo se implementará esta opción en nuestro país, pero sabemos que en ciertas oportunidades será necesario recurrir a ella. Por ejemplo: un informante podría enviarnos un fax perteneciente a una compañía, con su correspondiente logo, dirección en la web y número telefónico. Luego podremos llamar a ese teléfono para acceder al correo de voz privado de la empresa y escuchar comprometedores mensajes. Claro que antes de llamar tendremos que averiguar la clave de acceso del correo de voz. Otro dato curioso es que, en ocasiones muy especiales, personajes de carne y hueso se pondrán en contacto con jugadores seleccionados a tal efecto; ¿se imaginan mantener una conversación telefónica real con un espía? De todas formas habrá tres niveles de interacción para elegir: 1) sin llamadas telefónicas o faxes, 2) con llamadas y faxes acompañados de un aviso que indica que pertenecen a Majestic, y 3) con faxes y llamadas que imitan a los de verdad. Incluso en caso de no poseer fax o cualquier otro de los dispositivos especiales, existirá la posibilidad de reemplazarlos mediante Majestic Alliance.

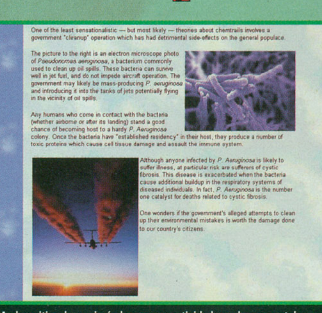
A través de los medios mencionados anteriormente, recibiremos las pistas necesarias para progresar en el juego. Los datos que obtengamos de nuestros informantes o de nuestras investigaciones (por ej.: un video que registra la conversación secreta entre dos personajes) nos permitirán saber a quién tendremos que contactar a continuación y cómo hacerlo (a través de e-mail, fax, etc.). Así comenzará una verdadera persecución a través de Internet donde todo lo que hagamos, leamos, escuchemos o veamos podrá traer consecuencias. El juego también recopilará varios de nuestros datos personales y los usará "en contra nuestra", así que prepárense a recibir mensajes que amenacen a sus contactos o seres queridos o que los repriman por meter sus narices en sitios web restringidos. Y hasta en ciertas circunstancias la vida de alguno de los personajes podrá depender de nuestra capacidad para descifrar códigos o conseguir información por Internet.

Por lo visto, las herramientas de interacción a nuestra disposición serán variadas y en el futuro es posible que se agreguen otros dispositivos. Los desarrolladores tuvieron la difícil tarea de combinarlas en un producto consistente y en lograr que todas las acciones que el jugador realice a través de ellas puedan ser rastreadas por el programa.

Complot en tiempo real

El juego transcurrirá en tiempo real, de forma tal que si alguien nos dice que se comunicará con nosotros el lunes, querrá decir el lunes y no en otro momento. Sin embargo, en caso de que nos ausentemos por varios días, tendremos la posibilidad de pausar el juego. Majestic estará divido en episodios que serán lanzados mensualmente a partir de Febrero de este año, cuando esté a disposición el episodio 0 (el piloto). Si por esa fecha van a estar de vacaciones, no se preocupen, porque podrán comenzar a jugarlo desde el principio en el momento que deseen. La existencia de episodios traerá dos consecuencias: primero, la trama podrá cambiar constantemente con cada capítulo que se publique. Y en segundo lugar, el juego podría nunca terminar, ofreciéndonos todos los años nuevas temporadas y agregando nuevas tecnologías.

Todavía hay muchos detalles que no conoceremos hasta que Majestic esté disponible. Si de algo estamos seguros es que, tenga éxito o no (ponemos en duda lo último), será revolucionario y abrirá nuevos caminos en la forma de jugar y de crear mundos. Majestic será una buena manera de comenzar el milenio y no podemos dejar de pensar qué posibilidades nos depararán los juegos futuros cuando incorporen más y más tecnologías.



■ Muchos sitios denunciarán las oscuras actividades gubernamentales.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: FASA / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/mechcommander2.com
FECHA DE SALIDA: Otoño 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

MechCommander 2

Se acerca el RTS más esperado por los fanáticos del universo BattleTech



Por César Isola Isart

Ahora sí, la consigna es vender. Falta muy poco para que salga al mercado la continuación del juego que Microprose y FASA publicaran allá por mediados de 1998, y ya se ha levantado mucho polvo entre los seguidores del género y los de la primera entrega.

¿Un RTS más?

Pero, ¿por qué la discusión? Es muy simple, MechCommander era un juego de estrategia en tiempo real con importantes diferencias a los referentes más reconocidos como Command & Conquer o Starcraft... Entonces hagamos memoria, en aquel momento compitió directamente con la primer entrega de Total Annihilation, tal vez por la similitud gráfica, ya que ambos estaban desarrollados completamente en 3D, y sin duda los jugadores estaban muy divididos. Mientras en los RTS normales uno normalmente tiene una base, hace unidades y más unidades, protege con algunas y ataca con otras, en MechCommander solo teníamos tres o cuatro, que nosotros mismos elegíamos al comienzo de cada misión según el peso que pudiéramos enviar al campo de batalla. Entonces, mientras en uno se ganaba con masividad, más cañones que disparaban, y más unidades que lograban sobrevivir para contrarrestar el siguiente ataque, en el otro se lograba el objetivo engañando a las unidades enemigas, dividiéndolas, usando las elevaciones del terreno y destruyendo edificios que explotaran sobre ellas, o simplemente distrayendo con unas y buscando las espaldas con otras. Cuando en los juegos normales simplemente compramos las unidades, gracias a la materia prima que recolectamos en el mapa, en el de Microprose las capturábamos de nuestros propios enemigos, las equipábamos según las distintas armas que podíamos conseguir y les designábamos un piloto que, a su vez, iría juntando experiencia y mejorando sus cualidades, tanto en puntería como en sensores, e incluso en la forma de manejar. Además de todo esto, podíamos usar unidades de misiones anteriores, que debíamos arreglar con el dinero que íbamos ganando a medida que cumplíamos objetivos si es que estaban dañadas... Lo que nos hacía cuidarlas hasta el extremo de parecer que fueran nuestras en la vida real, dado que si las perdíamos o, peor aún, nos mataban un piloto, debíamos reemplazarlo con otro tal vez mucho peor...

Verdadera estrategia en tiempo real

Esto a su vez trajo nuevos cambios en el estilo de juego. Uno de ellos impedía grabar durante las misiones... y que para locura de muchos, la dificultad no avanzaba a la par de la campaña, sino que era despareja. Sin duda, esto lo sabrán muchos que casi abandonaron el juego en la cuarta misión, cuando ya quejosos gritaban "¡es imposible proteger este maldito pueblucho!". Y que a su vez al rato se daban cuenta que la clave no era simplemente defender el lugar a muerte, sino adelantarse a las oleadas enemigas, dividir tropas y no ir al bulto, usar armas de largo alcance para contrarrestar las pesadas de corto alcance que usaba el enemigo y, por supuesto, nadie lo niega, mucha, pero mucha destreza. Es que dentro de las veinticinco misiones que tenía el juego, ésa sin duda era una de las más difíciles.

Muchos que lo han jugado lo dejaron rápidamente por este hecho o porque, como siempre pasa, el comienzo es más que nada una introducción a lo que nos espera en las misiones de verdad, y se aburrieron. Y

se perdieron la verdadera gracia de MechCommander, como el poder manejar un puñado de bestiales mechs al mismo tiempo, armarlos todos iguales o más específicamente unos de largo alcance, otro con sensores y otros de corto alcance... y mejor aún, ir descubriendo a los pilotos, ver qué armas manejan bien y cuáles mal o en qué mechs pilotean mejor, y muchas cosas más que los juegos normales de estrategia en tiempo real no ofrecían y aún hoy siguen sin hacerlo. Motivo por el cual todavía se siguen haciendo en otros países torneos de MechCommander, y muchos aún hoy -más de dos años después- lo siguen considerando como uno de los mejores juegos que podemos encontrar para computadoras.



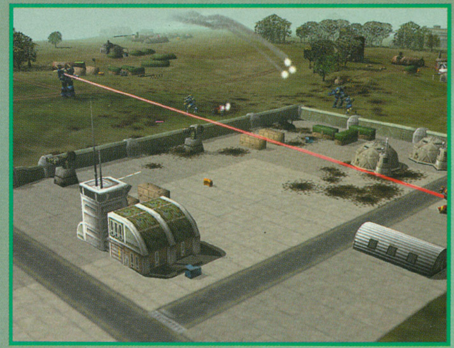
Preparados para poner segunda

Pero todos sabemos bien que a estos mechs siempre les costó arrancar y tomar velocidad... por lo que en la redacción nos atrevemos a decir desde ahora que esta segunda parte va a romper con todos los moldes. Pues a todo lo dicho, ahora le debemos agregar que trae consigo un nuevo engine 3D, que como vemos en las fotos se ve realmente de lujo y muy a la moda. Podremos observar nuestros mechs desde la perspectiva que más querramos y situar la cámara según nos parezca mejor para ver la acción y no perdernos un solo disparo. Y no sólo mejora la parte técnica, sino también los modos de juego, ya que ahora habrá tres clanes para dirigir, por lo que seguramente podremos manejar absolutamente todos los mechs sin necesidad de capturarlos. Por supuesto, todo depende del bando que elijamos.

Y hablando de mechs, es importante decir que Microsoft decidió mantener el estilo de la versión anterior, y no tomar los diseños que se usaron para MechWarrior 4; o sea, veremos nuevamente robots gigantes más humanizados y no tanto aquellos con forma de aves, que sí abundaban en el último simulador. Para mejor, se han hecho muchos nuevos diseños especialmente para este juego, algunos muy llamativos que enloquecerán a los más fanáticos, y otros más prácticos y poco vistosos, como es el caso del UrbanMech.

Para todos los gustos

Por si fuera poco, durante las misiones podremos contar no sólo con los sensores especiales y los ataques de artillería, sino también con refuerzos, tales como poder pedir un vehículo de reparación, si es que necesitamos con urgencia arreglar alguna unidad porque se nos viene una oleada de mechs enemigos, o un barredor de minas en el caso de toparnos con algún campo minado mientras arrasamos con todo...



Incluso tendremos la opción de poder manejar un mech que acabamos de capturar en ese mismo momento, sin la necesidad de llevarlo a nuestros cuarteles y repararlo, con el simple hecho de adjudicarle un piloto en cuanto tengamos un minuto para organizarnos y ver los daños. En definitiva, Microsoft parece lograr un juego mucho más real y completo (aunque parezca mentira) que el que se había lanzado en la primera entrega de este singular RTS.

Entonces, ahora sin duda podemos decir que MechCommander 2 tiene chapa de ganador, no solo porque se tomó en cuenta lo que no gustó de la versión anterior y se corrigió, sino que además tendremos un excelente modo multiplayer, que contará entre otras cosas con modos cooperativos como los vistos en Red Alert 2 y, por si fuera poco, un completo editor de misiones y escenarios, ausente en la primera entrega, aunque presente en la versión Gold...

En resumen

MechCommander 2 va a seguir siendo MechCommander, claro que con un nuevo aspecto gráfico, más campañas, y nuevas opciones multiplayer. En definitiva, mantendrá a los viejos seguidores que adoraron este nuevo estilo de juego y se cansaron de hacer muchas unidades para poder tomar una base, a la vez que recolectamos algún mineral. Y al mismo tiempo, juntará muchos adeptos nuevos que entrarán por ser un juego más comercial que el anterior.

Venom

Un Hidden & Dangerous del futuro

Por Fernando Brischetto



Hace un tiempo bajamos de Internet una demo test llamada Venom, que prometía mucho pero sin embargo faltaba pulir bastante como para capturar nuestra atención por completo. Luego de un tiempo, más precisamente a principios de diciembre pasado, la demo oficial salió a la luz y nos decidimos a probarla y ver cómo había progresado. El resultado nos sorprendió a todos, y no dudamos en engancharnos a probarla por la gran cantidad de personas que podían jugar por red.

Gráficos de primera y varios detalles innovadores nos llevaron a contactar a este grupo de programadores con base en Ucrania, y averiguar más sobre este juego que puede ser un gran paso para las empresas independientes. Los invito a leer esta entrevista exclusiva con los autores de Venom, y más aún, a probar la demo que se encuentra en uno de nuestros CD.

¡Que disfruten ambas cosas!

XPC: *¿Cuánta gente está detrás de Venom y cuánto tiempo han estado trabajando en este título? ¿Es éste su primer juego?*

Sergey Zabaryansky: En este momento hay cuatro personas trabajando en Venom: los programadores (Roman Lut y yo, Sergey Zabaryansky), un animador y artista en 3D (Andrew Prokhorov) y un Ingeniero de Sonido (Ilya Ivashchenko). Sin embargo, comenzamos como un equipo de dos personas. En 1998 Roman Lut y yo fundamos el grupo Nephilims (www.nephilims.com) para crear el Vital Engine ZL. Quisimos que nuestro engine rendereara tan rápido en espacios cerrados como abiertos. A fines de 1998 vendimos la licencia a GSC Game World y comenzamos a crear Venom para esta compañía. Andrew Prokhorov (animador y artista en 3D) se unió al equipo en 1999.



XPC: *Contanos sobre la historia del juego.*

Sergey: Los eventos del juego nos transportan al año 2034. La Tierra se ha salvado por milagro de un cometa que estaba por estrellarse con ella. A su paso tan próximo al planeta, el cometa bombardeó la atmósfera y cientos de meteoritos vertieron su lluvia ardiente en la superficie, causando muerte y destrucción. Junto con los meteoritos, la Tierra recibió esporas de formas de vida alienígenas, las cuales se desarrollaron rápidamente bajo las condiciones atmosféricas del planeta. La gente tuvo que enfrentar una nueva forma de



Sergey Zabaryansky.

vida altamente agresiva capaz de parasitar a los humanos, controlándolos totalmente. Luego de la catástrofe, los aliens se expandieron a través de vastos territorios.

La parte en la que participamos del juego describe la campaña militar para resistir la invasión y la participación del personaje principal en ella. Durante el transcurso del juego el jugador tendrá que tomar las riendas de una gran cantidad de tensas y peligrosas misiones en los objetivos capturados por los aliens, salvando sobrevivientes humanos, creado distracciones, previniendo lanzamientos de armas nucleares, capturando información vital, muestras y mucho más.



Andrew Prokhorov

XPC: *¿Tendremos que tomar decisiones a lo largo del juego que cambien nuestra misión o es directamente lineal?*

Sergey: Mientras que la mayor parte de los escenarios son de resolución lineal, hay varias maneras de completar la misión, y el lugar de comienzo del siguiente nivel depende de cómo completemos la misión anterior. La mayoría de los niveles no se completan simplemente corriendo del comienzo al final del nivel y tienen más de un objetivo a cumplir. Tienen que encontrar, por ejemplo, un doctor que no esté infectado y rescatarlo, pero primero tendrán que abrir todas las puertas desde la computadora central, etc.

XPC: *¿Qué porcentaje del juego tienen completo?*

Sergey: Hasta el momento todo el arte para los niveles está hecho. Programamos un nivel y probamos el escenario, hacemos la intro, corregimos los errores que surjan, y hacemos las "movies" con el engine.

XPC: *¿Qué los inspiró a hacer Venom?*

Sergey: Existen muchos juegos, películas y libros que nos influenciaron en cuanto al arte y al "código" del juego, por lo que es difícil responder con exactitud. Probablemente Duke Nukem, Counter-Strike, Delta Force, Hidden & Dangerous, Rainbow Six, Half-Life tienen más influencia









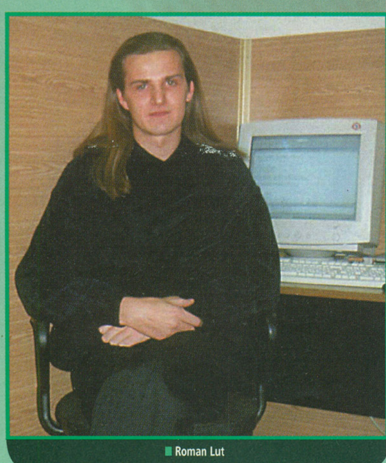
en Venom que otros juegos. Tratamos de seguir las mejores decisiones técnicas y en cuanto al escenario de lo que existe actualmente, y al mismo tiempo introducir algo nuevo.

XPC: ***¿El juego está dividido en campañas o misiones? ¿Cuántas de ellas?***

Sergey: El juego contiene 14 misiones en extensos niveles. La mitad de ellas son en exteriores y el resto en interiores.

XPC: ***¿Podremos jugar todo el juego en modo cooperativo o sólo en misiones sueltas?***

Sergey: Todas las misiones pueden ser jugadas de modo solitario o cooperativo. Luego de sacar la demo nos dimos cuenta que el modo cooperativo es extremadamente interesante e importante para los jugadores y ellos dicen que es la característica más importante del juego (N.de E.: ¡Estamos totalmente de acuerdo!). Por lo tanto estamos prestando especial atención a este modo de juego.


Roman Lut

XPC: ***¿Cuáles son los requerimientos para jugar "tranquilo"? Me pareció que necesitábamos una máquina con una buena y rápida placa de video para jugar bien (especialmente con bastante RAM).***

Sergey: Nuestros requerimientos mínimos son: Pentium II-266, 96 MB de RAM, Voodoo 2; normal, Pentium II-500, 128 MB RAM, Riva TNT 16 MB o similar y HD en modo ULTRA-DMA (N. de E.: o sea un HD rápido).

XPC: ***¿Cuáles son las características del engine? (T&L, iluminación, etc.)***

Sergey: Venom está basado en el Vital Engine ZL. La descripción completa la pueden encontrar en www.nephilims.com. Vital Engine ZL es un poderoso engine para juegos que implementa modernas tecnologías. No soporta rendering por software y requiere una placa de video que sea compatible con D3D: TNT 1 ó 2, GeForce 256, Voodoo 1, 2 ó 3, S2000, G400 u otras. Adicionalmente a las especificaciones estándar de 3D, el engine del juego posee las siguientes ventajas:
1. Resoluciones de pantalla de hasta 1280x1024 en 16 ó 32 bits.
2. Iluminación de color dinámico.
3. Fuentes de luz direccionales.
4. Texturas de alta resolución.
5. Texturas de Procedimiento (para más realismo).
6. Niebla volumétrica.
7. Superficies de agua realistas.
8. Soporte para sonido 3D (EAX y A3D).
9. Hasta 1000 polígonos por personaje.
10. Tecnología que permite la regresión de un modelo a la distancia.
11. Soporte para "jerarquías" de objetos, permitiendo complejas animaciones de los personajes y maquinaria con múltiples elementos en movimiento.

XPC: ***Contame sobre los personajes. Se ven muy detallados. ¿Cuántos polígonos usan aproximadamente? ¿Habrá soporte para skins?***

Sergey: La mayoría de los personajes están hechos con 800 polígonos. Estos tienen trajes protectores que permiten contrarrestar el daño causado por distintos tipos de armas. Existen tres tipos de trajes para cada una de las siguientes clases: Urban, Forest o Desert.

1. Barrier, el protector standard - posee el menor peso de las disponibles, pero deja al soldado muy poco protegido. Deberán completar la primera misión con este traje y más adelante en el juego los protectores con mejor protección serán desarrollados en el "Command Centre". La mayoría de los enemigos tienen este tipo de trajes.

2. Serafim, el traje exoesqueleto protector - éste es más pesado que el anterior pero con mejores parámetros de protección. El "Exoskeleton" permite llevar un gran número de equipos.

3. Archangel, el exoesqueleto con protección de plasma - el más pesado de los trajes. Estará disponible para las misiones finales. Sumado a estas características y de acuerdo a los deseos de los jugadores, el traje podrá ser equipado con visión nocturna y una computadora que contiene los datos sobre la situación del combate, mostrando la dirección de dónde se está disparando (está implementado en el juego, iluminando una cierta parte de la pantalla). Cada dispositivo adicional tiene su propio peso, afectando la masa total del equipo.



XPC: *¿Podremos mejorar las habilidades de nuestros soldados durante el juego?*

Sergey: Al final de la misión se hacen las estadísticas. Dependiendo del número de enemigos derribados, los objetos encontrados y la información necesaria obtenida por los soldados participantes, permitirá que se los premie o promueva. De todas maneras, la participación en las misiones influencia el incremento en los parámetros del jugador. Por supuesto, si el soldado muere en acción, dejará de estar disponible (aunque los medicamentos más fuertes lo pueden volver a la vida). Las mejoras de los parámetros de los jugadores, así como recibir rangos y premios, suma el interés en el juego permitiendo que los jugadores compitan los unos con los otros para obtener el más alto rango.

XPC: *¿Podremos usar vehículos?*

Sergey: Al momento la interacción con los vehículos está limitada a desactivarlos, activarlos o destruirlos, pero posiblemente incluyamos otros modos en un futuro cercano si tenemos el tiempo suficiente.

XPC: *¿Planean incluir más modos Multiplayer de los que podemos ver en la demo?*

Sergey: Sí, tenemos ideas para otros dos modos para Venom, los cuales son nuevos y no han sido implementados en otros juegos. Esperamos que la gente los encuentre interesantes.

XPC: *¿Tuvieron buena respuesta con el Test Demo? ¿Hicieron algún cambio drástico basado en ese feedback y que se verá en la versión final?*

Sergey: Tuvimos un muy buen feedback. ¡Gracias a todos los que nos mandaron sus sugerencias y reportaron algunos "bugs" del juego! No hay cambios drásticos planeados pero trataremos de usar todos los consejos y sugerencias en lo posible.

XPC: *¿Piensan "ajustar" un poco más el engine para obtener más fps, básicamente?*

Sergey: Sí, hemos estado "acelerando" nuestro engine durante el período entero de desarrollo. Pero igualmente nuestros "configs" (dentro del juego) tienen hoy en día muchas opciones que incrementan la velocidad al nivel que se necesite.

XPC: *¿Incluirán un editor de misiones?*

Sergey: En este momento no estamos listos para responder esa pregunta. Decidiremos si el editor estará disponible luego de que el juego salga publicado.

XPC: *¿Ya tienen una empresa que publique el juego (en USA y Europa)?*

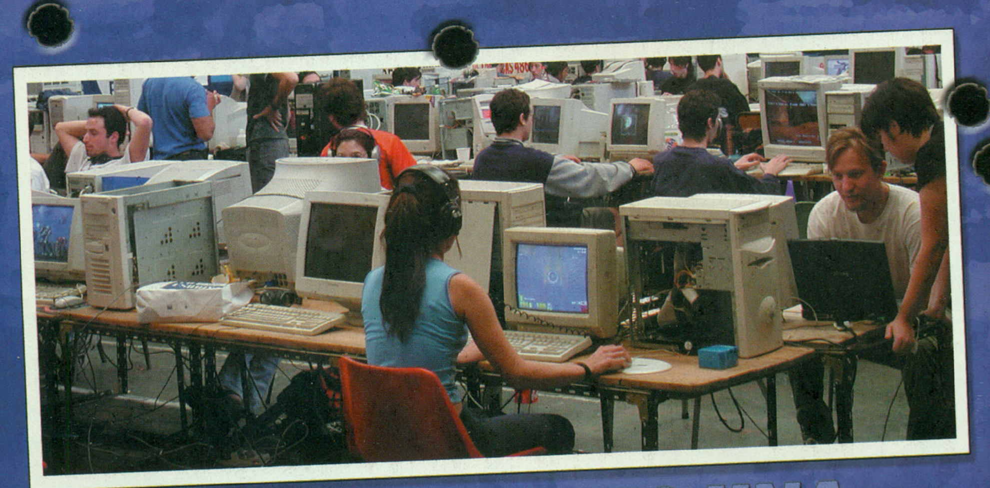
Sergey: Estamos negociando con algunas empresas en este momento. La nota oficial de prensa sobre nuestro "publisher" se dará a conocer apenas firmemos el contrato.

XPC: *¿Ya tienen la fecha final de salida para Venom?*

Sergey: La fecha que tenemos en mente es alrededor del primer y segundo trimestre de 2001.

¡Muchísimas gracias, Sergey! 

BIGON



CUANDO LA RED ES UNA FORMA DE VIDA

El fin de año trajo el evento más importante del país para los jugadores, una reunión única donde cientos de personas y máquinas se unieron para formar una gigantesca LAN durante 71 horas corridas. Xtreme PC estuvo presente siguiendo todas las instancias de lo que fue, sin ninguna duda, una fiesta impresionante que se desarrolló entre risas, cables, servidores, termos, bolsas de dormir y toneladas de buena onda.

Por el Equipo XPC

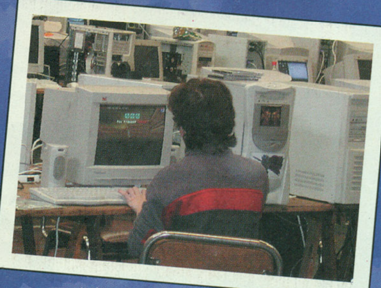
E2000

En algún momento de la historia de nuestro hobby mayor hubo un nacimiento natural, fruto de incrementar la calidad y cantidad de las redes locales hasta el máximo posible; el inicio de una costumbre que apenas comienza a crecer en nuestra Argentina y en los países vecinos como Chile, Uruguay y Brasil. Las llamadas "LANparties" se convirtieron en algo tan innovador como desmesurado a los ojos de quien no se defina a sí mismo como un jugador de alma. En nuestro país, en Buenos Aires, los pioneros en la organización de estas inmensas y complejas redes destinadas al entretenimiento forman la BairesLan, una asociación sin fines de lucro cuyo objetivo es avalado por un éxito continuo y cada vez mayor.

Es indudable que uno de los momentos más felices que vivió la industria del entretenimiento fue la aparición de los juegos en red. Hasta entonces todos nos limitábamos a jugar contra la inteligencia artificial codificada en el software del juego; lo que es igual a decir que jugábamos siempre contra nosotros mismos. No hay nada de malo en jugar solo (salvo los malditos pelos en las palmas), pero sin duda no es tan estimulante como enfrentarnos a otros jugadores reales.

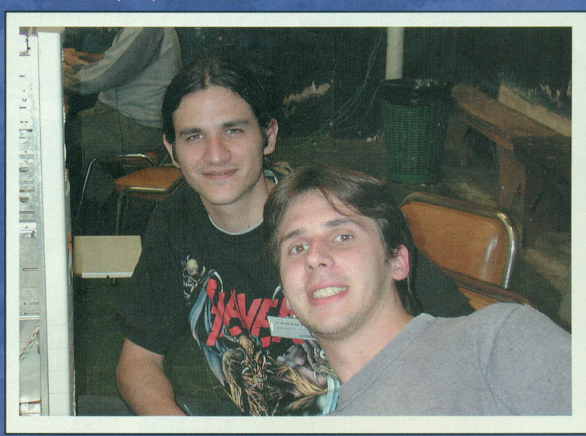
Los encuentros multiplayer de cualquier clase favorecen la producción de adrenalina. Tanto sea que estemos enviando mortíferas hordas de zerglings en una partida entre amigos de Starcraft o saltando con una BFG sobre nuestros adversarios humanos en Quake, siempre se trata de una experiencia fascinante.

Hay algunos jugadores que no probaron nunca de juntarse a jugar, unos porque no saben lo que se pierden y otros porque no les resulta fácil montar una red casera, ya sea por falta de tiempo, dinero o por la simple razón de que no se cuenta con los amigos indicados, gente que comparta la misma pasión y dedicación necesarias. Muchas veces no es sencillo armar una LAN casera cada viernes. El juego a través de Internet sigue siendo más una expresión de deseos que algo real, situación que todos esperamos mejorar con la llegada de los servicios de banda ancha, al menos cuando los precios hayan bajado lo suficiente para tornarlos soportables para el flaco bolsillo del argentino de clase media.



Como alguna vez dijimos en La Zona 3D, los tiempos empiezan a cambiar trayéndonos nuevas alternativas, como por ejemplo los locales dedicados a las redes como Kimochi Games, BattleLAN Center y tantos otros, que en la Capital Federal concentran a una comunidad de sedientos jugadores en constante evolución. Estos locales mantienen en funcionamiento enormes LANs formadas por equipos preparados para sacudirse con todas las ganas. En el interior de nuestro país hay emprendimientos similares, aunque a precios excesivos dada la falta de competencia, pero ya la idea empieza a extenderse por todos lados. Empresarios, en su mayor parte jóvenes que comprenden que nos encontramos ante un cambio irrefrenable en la forma de jugar, tratan de explotar la flamante veta de las redes destinadas al entretenimiento.

En todo este maremagnum de locales que ofrecen redes por hora y con importantes descuentos a grupos y clientes asiduos, no es del todo fácil organizar un encuentro multitudinario debido a la afluencia permanente de público. Pero lo que están logrando, conscientemente o no, es contagiar la



Estos dos fanáticos de Unreal Tournament vinieron desde Tucumán con las conputadoras a cuestas.

Todos aportaron lo suyo para que la BigOne fuera una verdadera fiesta.

pasión del juego multiplayer en muchos jugadores que hasta entonces no lo consideraban ni siquiera viable. Hoy, meses después de la aparición de estas empresas, podemos asegurar que son muchos más los interesados en pasar una tarde o una noche entera sin dormir a los tiros y cohetazos.

Existe, también, una manera mucho más eficaz y divertida de participar en una LAN jugando con y contra nuestros amigos. Es una forma más afín al jugador de alma, que se siente feliz de cargar con su propia máquina a un lugar donde podrá unirla al núcleo de una fabulosa red de decenas y decenas de computadoras, gastando poco en el proceso.

Las "fiestas de redes", las llamadas LANparties, aparecieron en el mundo ante las ganas de los jugadores de reunirse en interminables partidas de sus juegos favoritos. Doom, Quake y Starcraft son los principales títulos que impulsaron este sistema de organización. Lo que empezó como reuniones de pocas máquinas y poco tiempo a la larga se convirtió en espectaculares maratones de cientos de máquinas y varios días de duración.

En nuestro país, fue la Asociación Civil BairesLan la que tomó la punta en la organización de las primeras LANparties, una actividad que se merece el aplauso de toda la comunidad de jugadores.



¡Todos los componentes de este extraño CPU estaban montados en una madera!

La futura Liga Mercosur

En los Estados Unidos existe un mayor nivel organizativo y las asociaciones están en condiciones de premiar con muchos verdes a los participantes. Un ejemplo es la CPL (www.thecpl.com), que busca el reconocimiento del juego en red como un deporte más en todo el mundo. La BairesLan tomó contacto con la CPL, buscando ser aceptada como sede preclasificatoria, con lo cual el ganador de la BIGONE podría ir a competir a los EE.UU. en representación de la Argentina y por premios de hasta 150.000 dólares. Por desgracia, no pudo llegarse a un acuerdo ya que una de las condiciones de la CPL es que todas las máquinas sean homogéneas, algo imposible sin el patrocinio de una empresa que provea los equipos necesarios.

Habrá que esperar a que surja un sponsor. Mientras tanto, la gente de la BairesLan tiene pensado formar una liga Mercosur junto a nuestros países limítrofes, como explica el mismo AmateUr (Patricio) en el pequeño reportaje que le hicimos. ¿Pa qué queremo´ a los gringos, eh? ¡Bien por la BairesLan!

La BairesLan

La BairesLan se fundó en marzo de 1999, con el objetivo de brindar un lugar de encuentro para todos los jugadores que quieran jugar en red. Es una reunión de gente que también intercambia ideas sobre informática y todas las cosas que se den a conversar. La cosa empezó con sólo 10 personas y actualmente concurren más de 40 personas por encuentro o LANparty. Los socios fundadores son tres: Patricio, alias aMateUr; Adriano, alias Rocket y Mauro, mejor conocido como Nebulus. Otras siete personas conforman el cuerpo principal de la organización, y todas trabajan en conjunto para volver realidad una o dos LANparties por mes, dependiendo de la temporada.

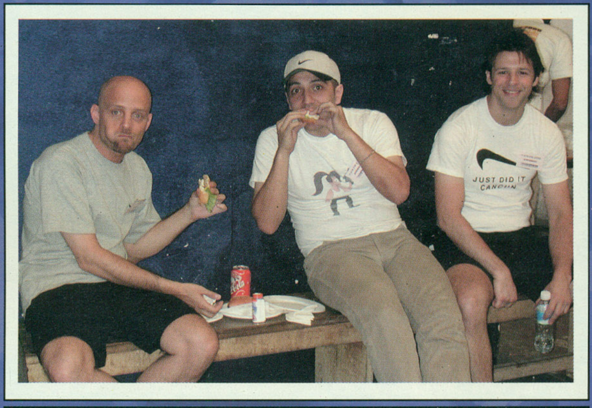
Estos chicos y los socios que acuden a jugar y colaborar son quienes mantienen a puro pulmón la BairesLan. ¿Se creen que es fácil? No, señor. Los gastos son muchos y siempre hacen falta cosas. La asociación cuenta con el patrocinio de dos firmas, Powercooler y Blueline, cuyos propietarios también son jugadores asiduos de las LANParties.

La edad promedio de los socios y visitantes es de aproximadamente 23 años (el más joven tiene 14 años y el más jovato llega a los 40) así que el ambiente es muy variado. ¿Mujeres? ¡Claro que sí! La mayoría de los participantes son hombres, aunque asiste una minoría femenina que se anima a enfrentar el reto; las demás chicas suelen ir a acompañar a sus parejas y a advertirles que tienen los ojos en sangre de tanto jugar sin descanso (momento de descuido, nos dijeron, en que ellas aprovechan para fijar fecha de casamiento). Ya varias muchachas conocieron las bondades del juego multiplayer, y se dice por ahí que la BairesLan es responsable de varias uniones amorosas.

[VDM] Tongas preparándose para el noni-noni.

Los encuentros se realizan con un mínimo de 20 personas y un máximo de 50, en un local de 112 metros cuadrados ubicado en Bucarelli 1267, en el barrio de Villa Urquiza, cerca de la Facultad de Agronomía. Cada LANparty comienza un viernes a las 22:00 y finaliza un domingo a las 9:00. Por supuesto, por cuestiones de seguridad no se permite el ingreso de personas fuera de ciertos horarios.

"Nuestro objetivo es fomentar el juego en red y demostrar lo sano que es como deporte y nueva cultura." - Patricio Liao



Algunos integrantes del equipo de Xtreme PC degustando las bondades del buffet.

Los interesados en participar de las LANparties pueden consultar todos los datos en la dirección web de la BairesLan (www.baireslan.com.ar), un sitio que se actualiza a menudo con información sobre los encuentros, fotos de los participantes y todo lo relacionado con la comunidad de jugadores argentina.

Será necesario mandar el formulario de inscripción, y el día fijado llevarse la PC completa, un par de auriculares y tener una tarjeta de red ya configurada e instalada con los protocolos TCP/IP e IPX, así como los juegos que quieran. ¡Los más capos, hasta pueden llevar su bolsa de dormir!

Todo lo demás corre por cuenta de la BairesLan: silla, espacio para acomodar el equipo, un sistema eléctrico a prueba de cortocircuitos y un cable UTP de nivel 5 con su ficha conectado a su Hub. El sistema de red cuenta con 2 switchs 3com de 36 bocas 10/100 con salidas de 1Gbit + 2 DualHub 3com de 8 bocas, y un servidor dual Pentium III dedicado de Quake II, Quake III, Unreal Tournament, Shogo, Unreal, Blood 2 y Starcraft: Broodwar. Hay estacionamiento garantizado, teléfono y personal de seguridad.

Este impresionante trabajo de organización no les basta, sin embargo, a sus directores. Por eso llevaron sus ideas un paso más lejos. ¡Se mandaron Una Grande!

La BIGONE 2000

Entre el 15 y el 17 de diciembre del año pasado, una gran masa de jugadores compareció en las



AMateUr responde

Empanada en mano, el botón medio desabrochado, la camisa afuera luego de 49 horas de BIGONE, el Xtreme Reporter se acerca a uno de los principales organizadores del evento. AmateUr, alias Patricio, cruzado de brazos frente a un nido de cables y titilantes lucecitas, sonríe orgulloso del hijo que acaba de engendrar la BairesLan.

***XPC**: Patricio, decime vos mismo qué es la BairesLan.*

Patricio: Es un evento que se realiza para juntar a todas aquellas personas que tengan interés en pasarlo bien y ser parte de una comunidad de jugadores en red (LANparty). Actualmente somos los únicos que contamos con la tecnología Switching 10/100/1000 destinada solamente para jugar.

***XPC**: ¿Cuál es el objetivo de la BairesLan?*

Patricio: Queremos fomentar el juego en red y demostrar lo sano que es como deporte y nueva cultura. Representar a los jugadores locales en los otros países donde la LANparty es más profesional y prepararnos para una liga Mercosur junto a nuestros amigos de Tarreo de Chile (www.tarreo.cl) y Quakenet del Brasil (www.quakenet.com.br).

***XPC**: Contame cómo es la situación del hobby en la Argentina.*

Patricio: Es un hobby muy especial y no entendido por muchos. La LANparty siempre existió desde que salieron los juegos en modalidad multiplayer, nosotros solamente juntamos a esas personas comunes para hacer algo más grande y organizado, con torneos y premios. Muchos no entienden cuál es el motor que hace que los jugadores vengan desde Tucumán con sus PCs completas para participar de una LANparty como la BIGONE, por eso estos chicos son muy especiales. De a poco está creciendo la comunidad que se anima a trasladar su PC para jugar en red, porque hoy en la actualidad no tenemos una conexión suficientemente buena para jugar en Internet como en los países desarrollados. Jugar en red significa jugar con poco ping y casi en tiempo real.

***XPC**: ¿Y la situación en el exterior, por ejemplo en los Estados Unidos?*

Patricio: Podemos decir que los Estados Unidos son los reyes de las LANparties. En todos sus Estados tienen eventos de este tipo. Son muy profesionales y exigentes en todos sus aspectos. Tienen muchos patrocinadores con buenos premios, por ejemplo en la CPL (Liga Profesional de Ciberatletas) se entregan 150.000 dólares en premios, y como recordarás en el primer torneo de Quake II se regaló una Ferrari al ganador, que fue Thresh (Dennis Fong, de solamente 17 años).

***XPC**: ¿Hay más entidades como la BairesLan en el país?*

Patricio: No, somos los únicos. Quizás algunos piensan que la BairesLan es como un cibercafé donde hay máquinas en redes para jugar, pero están equivocados. Somos una asociación sin fines de lucro, cada uno trae su PC y juega con su PC, nosotros solamente proporcionamos el lugar, las instalaciones necesarias y organizamos torneos pensando en el jugador, porque nosotros también somos jugadores.

instalaciones de la Asociación de Fomento Parque Chas (Bauness 1486), a sólo cuatro cuadras del lugar donde habitualmente se realizan las LANparties. Se había comenzado con los preparativos unas diez horas previas, y desde las 13:00 en adelante el lugar comenzó a llenarse con gente de todos los puntos de la Capital Federal y el Gran Buenos Aires. También aparecieron jugadores de Tucumán, Necochea, Córdoba, Uruguay y Venezuela, recién llegaditos con sus máquinas a cuestas, unos en avión y otros en ómnibus de larga distancia, dispuestos a pasar tres días felices. El lugar tenía espacio para más de 120 personas de las 300 inscriptas sentadas cómodas ante sus PCs, y pronto se llenó.

Era impresionante observar la maraña de cables y las decenas y decenas de monitores de todo tamaño encendidos con algunos de los juegos más calientes del año: se vieron partidas de Q3A (Deathmatch, Capture the Flag y Rocket Arena 3), Unreal Tournament (Deathmatch y CTF), C&C Red Alert 2, Starcraft, Tribes, Counter-Strike y Front Line Force; por ahí alguien se corrió una carrerita de Need For Speed y no faltaron los suculentos intercambios de archivos de todo tipo entre conocidos y desconocidos por igual (cambio Pamela Anderson por Nicole Neumann, cambio suegra por loro, etc).





Los ganadores se llevaron estos hermosos premios, que incluían trofeos, medallas y remeras.

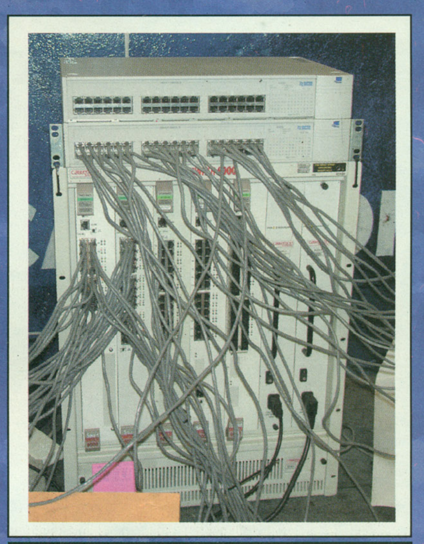
Entre los participantes estaban algunos de los mejores jugadores del país, como nuestro ya conocido amigo Daniel Soto, alias JackSoN, un tipo que tiene tal paz para fraguear a sus oponentes que seguramente en unos años más se mete a un convento. Otros jugadores, como Johnny Nien, alias SuperStarPM, también estaban dispuestos a demostrar quién manda en Starcraft. ¡Y

vaya que lo demostraron!

La LAN se llevó a cabo con intensidad y muchísima buena onda. Los competidores del torneo (entre los FPS principalmente eran 70 jugadores de Quake III Arena y 30 de Unreal Tournament) jugaban para ganar no sólo el reconocimiento de sus pares, trofeo y medallas mediante, sino también los premios cedidos por los sponsors de la BIGONE: hubo motherboards de AZZA, Aircoolers y Aircoopers de Powercooler, action figures de Starcraft, remeras del evento, juegos de Edusoft y una suscripción por doce números de nuestra revista para el ganador. Otros sponsors eran la misma Asociación Parque Chas, Cabletron Enterasys y Blueline Computación, que como siempre apoyaron los eventos de la BairesLan. Es de destacar también que la difusión del torneo se hizo a través de varios sites de Internet, como Datafull.com, 100%Quake, PCreviews y HardExtreme, ya que sin su aporte la BIGONE no hubiera sido un éxito tan grande.

El equipo de XPC, compuesto principalmente por Martín Varsano, Diego Vitorero, Mariano Firpo, Diego Esteves y el genio de los genios, mouse prohibido, capo total, Durgan Nallar, llegó dispuesto a documentar todos los hechos del evento, pero también dispuesto a morfar unos buenos panchos y firmar autógrafos. Lamentablemente, lo segundo no pudo ser porque parece que no somos tan estrellas como creíamos, pero lo primero fue muy positivo y pronto nos olvidamos del asunto.

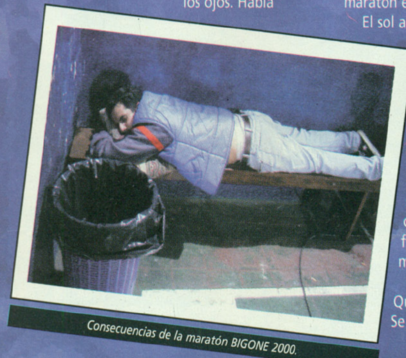
La concurrencia a la BIGONE no dejaba de sorprendernos. Mientras repartíamos ejemplares de XPC y sacábamos fotos a más no poder, un constante desfile de personajes nos fue convenciendo de que el evento era mucho más que peculiar. Humanos y máquinas, todos tenían algo para ofrecer a los ojos. Había muchachos de pelos coloridos jugando con máquinas cubiertas de tatuajes, equipos pintados de negro, hermosas muchachas como Eva, del Clan VDM, ganando amistosos, coolers gigantescos encastrados en chasis agujerados para ese fin, jóvenes desplegando sus laptops para jugar a Starcraft, tipos luchando con controladores y placas de video, una computadora sin gabinete armada sobre una plancha de madera, termos con mate y pedazos de pizza fría por todas partes, un mouse óptico en venta... la lista es enorme. Lo importante es que todos, todos sin excepción estaban ahí para pasarla bien y divertirse. Los Clanes competían fieramente para clasificar para las finales, pero sin embargo se reunían a charlar como buenos amigos; y eso es notable, es un hecho que contribuye grandemente a que uno sienta ganas de estar en una LANparty y a que la BIGONE 2001 empiece ya mismo, aunque estemos a principios de año.



¿La computadora de Matrix? No, el cerebro de la BIGONE.

Las horas fueron pasando y los ojos se fueron volviendo rojos, las bocas se secaron y los pelos se engrasaron. Pero nadie largó su máquina mientras pudo meterle mano a un juego multiplayer. Pronto, las bolsas de dormir empezaron a aparecer, y los más cansados se guardaron como vampiros debajo de mesas y en el gimnasio del club (justo no habíamos llevado estacas). Era una maratón espectacular.

El sol apareció y las máquinas seguían moviendo alegría de un lado a otro de la red. Algunos se fueron, otros volvieron. Llegaron nuevos participantes, alguien metió la pata y arrancó unos cables, demorando el torneo durante dos horas. Desapareció un reloj rojo. Por ahí se quemó algo. Compramos más comida, más bebida, sacamos más fotos, filmamos todo lo que pudimos. Las horas fueron pasando.



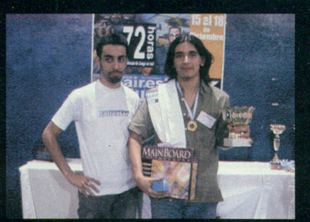
Consecuencias de la maratón BIGONE 2000.

El torneo entre los jugadores de Quake III Arena seguía peleadísimo. Se decía que uno de los jugadores más poderosos, Virus, iba a ser quien pudiera sacarle el trono a [VDM] JacKsoN, pero a eso de las 2 de la mañana del sábado Virus fue eliminado por [VDM] Quad. Parece que al Clan Villa de Mayo no hay con qué darle. Si bien no estuvo presente Marcelo Soto, mejor conocido como [VDM] Shotgun del reportaje que le hiciéramos a los hermanos, el Clan se destacó sobre los demás. Los VDM fueron quienes tuvieron más gente de su tribu en las últimas rondas, hasta debieron eliminarse entre ellos cuando jugaron [VDM] Trompetin contra [VDM] Hunter... Impresionante el laburo y la disciplina de juego de estos chicos. ¡Pasamos gran parte del tiempo observando jugar a JacKsoN, viendo cómo hacía rocket jumping y se colgaba de cada saliente de los niveles de Q3A como si fuera una araña!

Los tres días del evento pasaron y la BIGONE terminó con entrega de premios y fotos de todos los asistentes. Luego todo el mundo se fue a dormir. Fue sin duda un éxito y un merecido reconocimiento al esfuerzo extraordinario de sus organizadores. Un esfuerzo por una pasión que no muchos comprenden, pero que cada día cosecha más adeptos. Ya lo dijo [VDM] Tongas, envuelto en una bolsa de dormir y a punto de partir al mundo de los sueños: "Es porque el juego en red es una forma de vida..."

Resultados de los Torneos

Quake III Arena



1º Jackson [VDM]



2º Botserver [X]



3º Jackward [FF]

Starcraft



1º Superstar [PM]



2º Supervenom [PM]



3º Lord_Jedi [PM]

Capture the Flag



Unreal Tournament: Clan Frag Team (FT)



Quake 3 Arena: Clan Villa de Mayo (VDM)

A pesar de que el torneo empezó un poco más tarde de lo que se tenía pensado, todos aprovecharon para practicar mientras se resolvían algunos problemas menores en el tendido eléctrico, que rápidamente se normalizó.

Se hicieron contiendas personales en Q3A, entre participantes de un mismo clan como así también mega carnicerías humanas en mapas con cinco o seis participantes; ocasión que aprovecharon los más rigurosos jugadores para ponerse como espectadores y mirar desde los ojos de su futuro adversario la técnica que éste utilizaba.

Muchos de los están leyendo estas líneas de seguro se pregunten quiénes son las personas que nombramos, ya que es muy difícil que las conozcan. Estas personas son simplemente jugadores que la tienen más clara que muchos de ustedes o nosotros para jugar a algún juego en particular, pero que al mismo tiempo tienen la edad de muchos de los que leen estos párrafos. Son gente normal con vidas normales que le dedican más tiempo a jugar a Quake, Starcraft, Unreal o Pacman, no importa a qué jueguen. Lo que sí tiene importancia es que ellos aportan su granito de arena para que las comunidades y los grupos de jugadores (llamados clanes) crezcan día a día.

En los meses sucesivos tendrán una sección de la revista dedicada a dar a conocer a los clanes más significativos de la Argentina en los diferentes juegos. Esperemos que para el año que viene una mayor cantidad de gente se sume al evento más importante de nuestro país en materia de juegos en red.

Xtreme PC estará ahí, escribiendo las crónicas de esta nueva historia.



ESTAS CANSADO DE...

...CHEQUEAR MAILS CADA 2X3?
...CHATEAR Y QUE NO TE DEN BOLA?
...QUE TU VIEJA TE RECLAME EL TELEFONO?
...LAS NOCHES DE INSOMNIO POR EL CALOR?

¿ BUSCAS ADRENALINA ?

¡TU LUGAR ES KIMOCHI GAMES!

UN LUGAR
CON LA MEJOR ONDA!!



COUNTERSTRIKE 7.1
UNREAL TOURNAMENT
QUAKE III: ARENA
DIABLO II
STARCRAFT

62 MÁQUINAS

PENTIUM III 733MHZ
128MB DE RAM
GEFORCE 2 MX 32MB

AIRE ACONDICIONADO
PANEL DIVISORIO - AURICULARES
ABIERTO LAS 24HS



...Y PREPARATE PORQUE
SE VIENE EL 2DO. TORNEO CON



KIMOCHI GAMES

MAIPU 484 Y LAVALLE 742 • 1ER PISO LOCAL 105 / 4328-7684

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Hitman: Codename 47	93%
Giants: Citizen Kabuto	90%
MechWarrior 4: Vengeance	92%
B-17 Flying Fortress II	94%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.


TODA LA DATA EN UN SOLO LUGAR
PATCHES
NOTICIAS
TRUCOS
SOLUCIONES
REVIEWS
PREVIEWS
DEMOS
datafull.com
www.datafull.com

PROMEDIO **89%**


FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Malfador Machinations / Shrapnel Games
INTERNET: www.shrapnelgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 120 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: de 2 a 11 jugadores. En la misma computadora por turnos.



Space Empires IV

La simpleza de un nuevo grande

Por César Isola Isart

Cuántas veces nos pasó el esperar por meses un juego con lo último en tecnología 3D, con un apartado gráfico impresionante, y que al final, cuando lo probábamos, nos agarraban serias tendencias suicidas (o asesinas si lo que queremos es venganza) porque veíamos que tenía jugabilidad nula? Por desgracia y exagerando un poco, claro está, muchas veces.

Ahora bien, ¿cuántas veces pasa que las compañías hacen todo lo contrario, y nos sorprenden con un juego que no pintaba ni en figuritas -ni aun metalizadas- porque las fotos eran horribles, y que finalmente resultó ser una maravilla? Por desgracia, sólo en casos muy contados... como el de hoy, con Space Empires IV.

Gráficos vs. Jugabilidad

"Si los programadores se dedicaran más al juego en sí y dejaran de lado un poco los gráficos, tendríamos mejores productos y no caeríamos en estos chascos" es una de las frases comunes hoy en día entre los jugadores, resignados a ver constantemente juegos con aceleración y sonido 3D, que en fotos prometen ser la octava maravilla y que luego resultan abominaciones que sólo cumplen el objetivo de ocupar espacio en nuestras habitaciones.

Entonces surge la ecuación que nos dice que buenos gráficos no implican un buen juego. Y quedó demostrado en el pasado con, por ejemplo, Worms, que con su simpleza nos proporcionó horas y horas de diversión. La propuesta ahora viene en un género totalmente distinto, de la mano de Malfador Machinations, con Space Empires IV, uno de los mejores 4X que hemos podido jugar en nuestras computadoras.



Armar una nave nos puede llevar realmente mucho tiempo...

Simple, pero el mejor

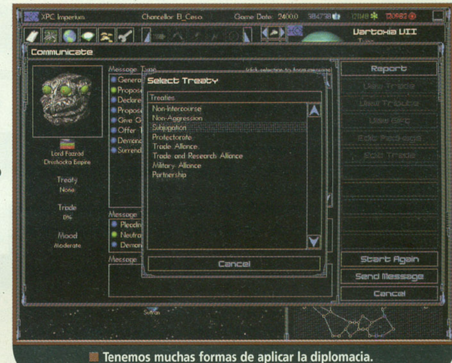
Sin duda alguna, el género 4X (por eXploración, eXplotación, eXpansión y eXterminación) no es uno de los más reconocidos, ni de los más vendidos o jugados... Aún así tiene sus seguidores y por eso es que podemos disfrutar ahora de esta maravilla.

Space Empires IV es un juego que se basa en explorar distintos sistemas a través de la galaxia, colonizar los que más beneficios nos traigan a nuestra raza, y desarrollar nuevas tecnologías. Construyendo naves que protejan nuestro imperio, o edificios que mantengan feliz a nuestra gente o nos den mayor industria. Por supuesto también tenemos la parte diplomática, ya sea para cualquier tipo de tratado amistoso que nos pueda beneficiar, o para declararle la guerra a quien esté en mayor desventaja ante nosotros y así

poder invadirlo. Y hasta acá podemos decir: está bien... pero no es muy innovador que digamos... Y es cierto, a decir verdad, no lo es. Sin embargo, todo el gran abanico de opciones que presenta a la hora de comenzar la partida, ya sea desde el estilo de juego hasta la elección y personalización de una raza, pasando por los distintos niveles de tecnología, tamaños y forma de la galaxia, es inmejorable. Todo lo que los demás juegos de este estilo quisieron hacer y no pudieron, se encuentra en Space Empires IV.

A la medida de un grande

Todo, absolutamente todo es configurable. No sólo los aspectos del juego antes de comenzar, como ya nombramos; también mantiene muchas opciones durante el transcurso del juego. Por ejemplo, al hacer una nave elegimos TODO, no sólo el modelo, las armas y los motores, sino que también tenemos que poner soportes de vida, puentes de donde dirigir la acción, e incluso podemos elegir poner un segundo puesto de comando, por si el principal es destruido en batalla (claro que a un gran costo). Realmente no se les escapó ni un solo detalle. Incluso para los que gustan de un juego simple, y no el batallar con miles y miles de destructores, podemos poner un tope máximo de naves.



Tenemos muchas formas de aplicar la diplomacia.

Y ni hablar de los planetas, que los hay por supuesto de todo tipo, desde rocosos hasta de hielo, pasando por los gaseosos, y por si fuera poco con sistemas especiales, en los cuales podemos encontrar nébulas o agujeros negros. Por supuesto, una vez colonizados podremos construir en ellos y desarrollar investigaciones o aumentar nuestra inteligencia, pero no sólo eso, sino que además podremos colocar en órbita armas para defensa e incluso satélites. La lista es larga, casi interminable.



Desde esta pantalla podemos tener un claro control de nuestros sistemas.

Uno para todos

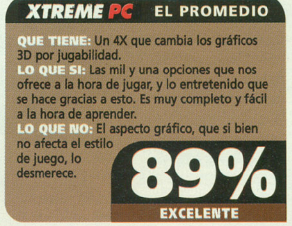
Y por si aún no nos convence el modo de un jugador, pudiendo configurar todo lo que se nos dé la gana, podemos elegir jugar contra un amigo en modo multiplayer. No podía faltar, claro está. Y las opciones aquí nuevamente son interminables, porque al poder generar nuestra raza eligiendo todas sus características se le brinda al juego una vida infinita.

Space Empires además del multiplayer por LAN y de la clásica opción para jugar vía email, se puede jugar por turnos en la misma computadora. Realmente lo tiene todo.

Una vieja moraleja

Entonces... ¿Space Empires IV es perfecto? La respuesta es, por supuesto, no. Porque volviendo a la vieja discusión, los gráficos son malos. Tiene el punto a favor de que, como dicen quienes lo programaron, es muy fácil de alterar y por tal motivo muchos se atreverán a cambiar modelos y hacer del juego un simulador de Star Wars, Star Trek, Robotech y demás series que transcurren en el espacio, sumado al hecho de que no necesita una computadora último modelo para funcionar. Pero aún nos seguimos preguntando por qué no esperaron un par de meses más para sacarlo mientras pulían un poco ese aspecto. Sin duda alguna el resultado final hubiera sido aún mejor, casi insuperable.

Igualmente, el juego es una maravilla, que incluso con combates en 2D y dibujos de personajes feos (en realidad, horribles...) nos da horas y horas de diversión, ya sea contra la computadora o contra algún amigo.



PROMEDIO **93%**

XCD 2 PATCH

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: IO Interactive / Eidos
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 95 / 98 / NT, Pentium II 300, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO XTREME



Hitman: Codename 47

Los juegos de acción no volverán a ser los mismos

Por Santiago Videla

Llevando a la práctica de una forma brillante muchas ideas que hasta el día de hoy sólo estaban dando vuelta en nuestra imaginación, y con un nivel de detalle que va más allá de todo lo conocido en el género, esta producción de la gente de IO Interactive ya nos voló la cabeza a todos aquí en la redacción y de seguro hará lo mismo con todos aquellos que sepan apreciar un juego bien hecho.
Hitman no sólo es una de las sorpresas más grandes con las que me topé este año, sino que además se ha convertido en mi gran candidato al mejor del 2000 en esta categoría. Casi con seguridad, Hitman se convertirá en una muy fuerte influencia para los títulos que vendrán en adelante, así que no le pierdan el rastro porque es muy posible que sus próximas víctimas sean ustedes.



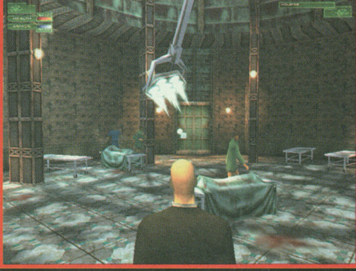
Te boleteamos a domicilio S.A.

Si alguien se apareciera de prepo y les dijera "Vamos a revolucionar el género de los juegos de acción con algo de lo más original", probablemente muchos de ustedes y tal vez la mayoría (entre los que me incluyo) pensarían que se trata de una joda bastante inocente, o del anuncio de un futuro Daikatana.

Afortunadamente, lo que al principio daba la impresión de estar destinado a convertirse en uno más del montón, terminó siendo todo lo que sus creadores tenían planeado, y mucho más.

Indudablemente los personajes heroicos que salvan al mundo de constantes amenazas son algo muy común en este género y tal vez esa sea una de las razones que empujó a la gente de IO Interactive a apuntar hacia un protagonista algo menos convencional, como ser... un asesino a sueldo.

De esta inusual idea nace nuestro calvo amigo Tobias Rieper, un ser aparentemente creado por medio de la ingeniería genética, precisamente con el fin de convertirse en el arma perfecta, capaz de reventar a quien sea, donde sea, sin hacer preguntas y, lo más importante... sin dejar rastros, pero al ser más independiente de lo que su padre había previsto, escapa de su dulce hogar para trabajar en una organización de mercenarios, que sabrá darle un muy buen uso a sus peculiares talentos.



Ese pelado tiene un chumbo. ¡Rajemos!

Si bien a nivel argumental Hitman no

depara grandes sorpresas (con excepción de una vuelta de tuerca algo previsible), el juego no tiene nada de simple, e incluso es mucho más rebuscado que la mayoría de los que solemos ver en este rubro.

Gracias a nuestra no muy honorable profesión y a las características de la organización para la que estaremos trabajando, el principal objetivo de los contratos que nos irán ofreciendo a lo largo de las 13 misiones de las que se compone el juego será, por lo general, el de enviar al más allá a importantes personalidades del crimen organizado, entre las que encontraremos mafiosos, traficantes y todo ese tipo de escorias.

En Hitman vemos la acción desde una perspectiva en tercera persona, pero a diferencia de la mayoría de los arcades de este tipo, nuestro personaje está enfocado de forma tal que sólo se ve de la cintura para arriba a fin de darnos una mayor visión del escenario y, al mismo tiempo, para que podamos apreciar la gran variedad de cosas que puede hacer.

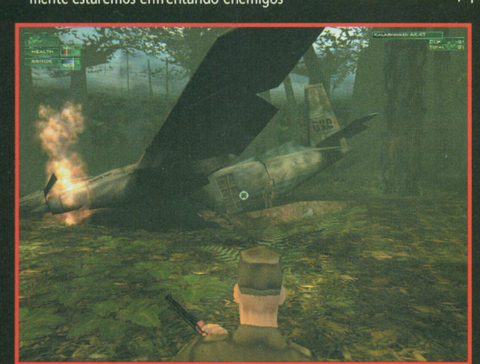
Pese a que -como dije anteriormente- Hitman es un juego de acción, difícilmente se pueda comparar con algo de esta categoría por su estilo tan particular, ya que incluso usa elementos más bien característicos de aventuras como Deus Ex, entre los que se encuentra un nivel de realismo verdaderamente notable.

Cada misión nos ofrece una enorme gama de posibilidades para cumplir con lo que nos han encomendado, no sólo por la forma en la que están diseñados los escenarios, sino también por la impresionante cantidad de cosas que nuestro elegante asesino es capaz de hacer, algo que hace que nuestro ingenio y, por decirlo de alguna manera, nuestra "creatividad", sean algo fundamental para alcanzar el éxito.

Teniendo en cuenta que permanentemente estaremos enfrentando enemigos más inteligentes de lo acostumbrado y en condiciones bastante desfavorables, no siempre entrar a balearse con el primero que nos mire mal es la respuesta a nuestros problemas. Más aún cuando podemos usar otros recursos menos llamativos, como ahorcar personas con una cuerda de piano, degollarlas con un cuchillo, dejar bombas a control remoto en los autos, quitarles la ropa para luego usarla como disfraz, arrastrar los cadáveres para ocultarlos y evitar despertar sospechas. Incluso hablar con la gente a veces nos puede servir de gran ayuda.

Una de las cosas que más me llamó la atención de este juego (al margen de la parte técnica, de la que voy a hablar más adelante) es la inteligencia artificial y los distintos comportamientos de los personajes







controlados por la máquina, que a pesar de no ser perfectos están muy bien logrados, cosa que a muchos puede llegar a complicarles la vida por estar desacostumbrados a algo tan meticuloso.

Tanto civiles como enemigos suelen actuar de una forma bastante real en todo momento y por lo general están muy atentos a todo lo que sucede a su alrededor. A menos que seamos descubiertos en actitudes extremadamente sospechosas (como ser con un arma en la mano o cerca de algún cadáver), cuando los malos ven que algo raro está pasando no nos identifican automáticamente, sino que luego de reforzar la seguridad en las zonas cercanas al lugar en donde se produjo el incidente, salen a resolver el dilema.

A veces, un cadáver sin ropa dejado al descubierto puede dar como resultado que, al ser visto por uno de sus compañeros, se dé la orden de buscar a alguien con su descripción, lo que también puede ocurrir si nos ven huyendo de la escena del crimen, por lo que tener listo un nuevo cambio de ropa no vendría nada mal.

Por otra parte, los civiles tampoco están de adorno, ya que si se asustan (por vernos en acción, por encontrar un fiambre tirado por ahí o por escuchar un grito de dolor de alguien) pueden llegar a alertar a los guardias enemigos si es que no deciden ir directamente a mandarnos al frente, pero como la idea del juego es evitar las bajas innecesarias, liquidar a una de estas personas puede llegar a traernos como consecuencia el tener que repetir el nivel.

Hace mucho tiempo que no veía un juego con misiones tan variadas y estupendamente diseñadas como las de Hitman, porque lejos de ser algo monótono nos lleva por los más diversos rincones del mundo para ponernos en situaciones totalmente inesperadas, todo esto en un permanente clima de tensión.



Hitman es bastante difícil (por no decir muy difícil) cosa que se complica todavía más por el hecho de que no se puede grabar durante las misiones y aunque en cada ocasión podemos recuperarnos o resucitar tres veces antes del morir definitivamente, los eventos que hayamos desatado seguirán su curso, por lo que a veces esto es de poca ayuda y será mejor empezar de nuevo.

De seguro a muchos esto les parecerá una gran macana, pero en mi opinión el no incluir una opción de Save fue una decisión acertada por parte de la gente de IO, especialmente porque esto nos obliga a jugar pensando y teniendo mucho cuidado con cada cosa que hacemos, ya que de otra forma la adrenalina que produce este juego se hubiese ido por la borda.

Pese a que hay misiones muy largas (de una hora o tal vez más), el sorprendente diseño de cada nivel nos permite probar miles de formas para resolverlo lo que impide que se torne aburrido.

Igualmente les aclaro que la dificultad es bastante despareja y el juego no da demasiado tiempo para aprenderse todas las mañas, por lo que habrá que estar doblemente atentos. Luego de las tres primeras misiones, que vendrían a ser medianamente accesibles, Hitman nos tira de cabeza a los leones en un cuarto nivel que resultó ser una de las cuatro misiones má difíciles del juego y a los más impacientes les puede llegar a hacer flaquear los ánimos. Pero más allá de eso, si lo juegan con cuidado y prestando atención a cada pequeño detalle, les aseguro que van a pasar por una de las experiencias más alucinantes que se puedan ver en PC hoy en día.

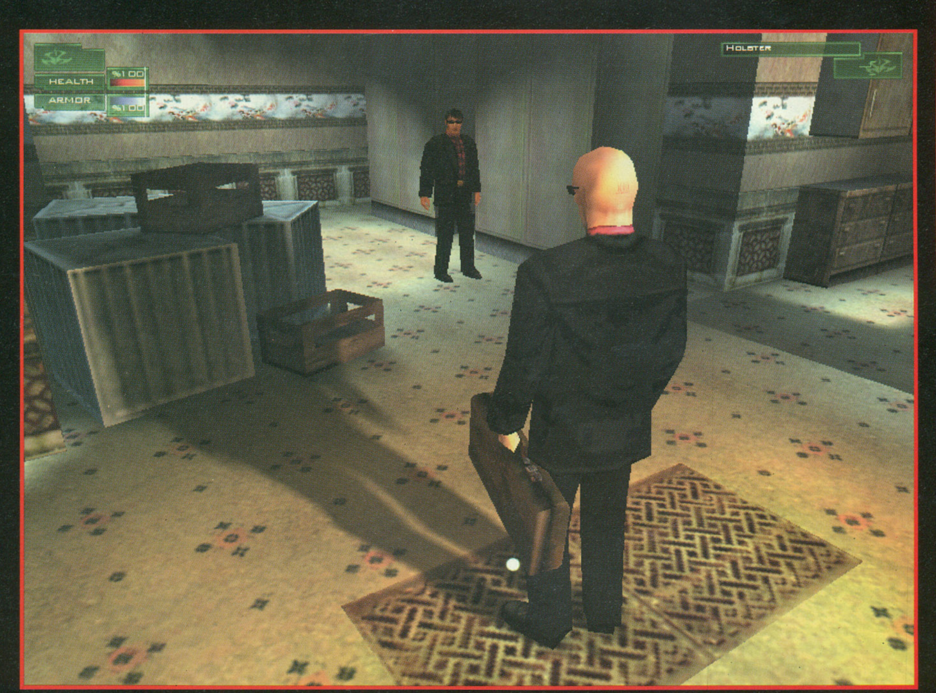


Haciendo magia con los polígonos

Con un engine propio que sin dudas hará temblar a los grandes favoritos, IO Interactive ha demostrado enormes avances en materia de juegos 3D, por lo que está de más está decir que esto es lo que más nos asombró de este título.

Junto con un nivel de detalle increíblemente elevado que por momentos roza con lo enfermizo, Hitman muestra a pleno muchos detalles que nunca antes se habían hecho en un juego 3D, entre los que se destaca la física, que es precisamente una de las causas de que todo luzca tan real.

Además de detalles como la ropa y los



accesorios que cada personaje tiene en su vestimenta, tenemos cosas tales como cortinas o plantas, que se desplazan cuando pasamos en medio de ellas, y esto sólo por nombrar algunas de las miles de cosas que nos hicieron quedar hipnotizados frente al monitor.

Efectos como las sombras que se proyectan de acuerdo con la posición de la luz y encima se adaptan a la superficie de los objetos, los reflejos de espejos o la fabulosa iluminación son otras de las cosas que quitan el aliento, pero lo que definitivamente merece una mención especial son los modelos de los personajes y la forma en la que están animados, o como diría el Dr. Picor... ¡Hermoso!

También los escenarios merecen ser destacados, no solo por su genial diseño, sino por que además están plagados de gente (no sólo enemigos) que hace parecer que todo tiene vida.

Los rostros de las personas, la forma en la que nos miran al pasar cerca nuestro, los trajes, los escenarios, los modelos de los objetos y un cuidado hasta en el más insignificante detalle hacen que Hitman sea un verdadero festín hasta para los más exigentes. Por supuesto que para ver esto funcionando a todo trapo hace falta máquina y con bastante poder, por cierto (las placas de video con chips GeForce 2 son bienvenidas).

Se viene el veredicto

Obviamente, como pueden ver en el puntaje, Hitman no es un juego perfecto y tal vez su peor defecto sea la forma tan superficial en la que está llevada su historia, porque creo que con un guión bastante más elaborado podría haberse convertido en un título de antología.

Por otro lado, tenemos el tema de la dificultad, que pasa abruptamente de ser accesible a ser muy exigente y aunque las cosas que pasan siempre son lógicas, a esto se le suma la falta de una opción para grabar, que de seguro a los que no tengan demasiada paciencia los puede hacer dudar.

Otras pequeñas fallas que no se ven muy a menudo son algunas colisiones fallutas (principalmente con las escaleras verticales) y en algunos escenarios se puede ver cómo los gráficos aparecen en el horizonte, cosa que en medio de semejante laburo queda desprolijo.

Les aseguro que Hitman: Codename 47 es un juegazo de aquellos que uno extraña luego de haberlo terminado, que además tiene un ritmo espectacular que no da tregua.

Por más difícil que sea, basta con darle la oportunidad y jugarlo un poco para confirmar lo grosso que es.

En lo personal, espero que alguien sea capaz de aprovechar todos los cabos sueltos que quedaron en este juego para armar una historia decente, ya que Hitman merece obligatoriamente una continuación.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un espectacular juego de acción plagado de detalles realmente únicos.
LO QUE SI: La estructura de las misiones; los gráficos; el sonido. Tiene un engine de la san flauta. El diseño y la variedad de escenarios; el comportamiento de los enemigos; las armas (sobre todo los rifles y la cuerda de piano), etc.
LO QUE NO: La historia no es mala pero está descuidada. Algunas colisiones son imprecisas. Elevados requerimientos de hardware. Trece misiones son pocas... ¡quiero más! Jaime, ¡QUIERO MÁAAAAAAS!

93%
CLASICO

PROMEDIO **67%**

XCD 1
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rewolf Software/ Valve / Sierra Studios
INTERNET: www.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP (Lan o Internet).



Gunman Chronicles

Los alienígenas alienados y los soldados traicionados (?)

Por Martín Varsano

La historia de hadas de Rewolf Software es seguramente conocida por todos nuestros lectores, gracias al preview que hicimos de lo que iba a ser un título prometedor pocos meses atrás. Por fin llegó Gunman Chronicles a nuestras manos y, con la implacable honestidad que nos caracteriza, vamos a desmenuzar las desventuras de este soldado que pudo huir de los más desagradables alienígenas... pero que no podrá huir de XPC.



"Recordemos la historia", dicen los maestros

Como mencioné, es casi seguro que muchos de ustedes recordarán el preview de Gunman Chronicles realizado hace sólo dos meses, y la increíble historia de Rewolf Software, esta "compañía" que se creó gracias al apoyo de Valve, que siempre ve potenciales negocios en las conversiones de su sensacional Half-Life.

Sí, señoras y señores... Gunman Chronicles (por si no lo sabían) es lo que se suele llamar una CT (Conversión Total) de las desventuras de Freeman, aunque éste no fue su origen, ya que planeaba ser una expansión para Quake II... Aunque si nos ponemos a pensar, es casi lo mismo, ¿no? Valve vio inmediatamente el potencial de la conversión, y puso el dinero necesario para apurar el proyecto, y de paso convertirlo en un producto que se pudiera vender por separado.

Es casi seguro que la historia la conocen, pero para los más rezagados vamos a hacer un breve resumen. En esta nueva aventura somos un soldado, mezcla de confederado y astronauta -conocido como Gunman- de apellido Archer (¿algún parentesco con la curvilínea agente secreta de No One Lives Forever? Si alguien tiene datos fehacientes, queremos saber). Nuestra misión es explorar Banzure Prime, en donde los Xenomes nos dan una paliza de campeonato, de esas que uno tarda mucho en olvidar. Pero en el calor de la batalla dejamos algo olvidado... ¡a nuestro bienamado general! Obviamente, en nuestra próxima misión nos encontraremos con este jovato, que por cierto está bastante caliente por nuestro descuido... De nada servirá explicarle que nuestra agenda electrónica no funcionaba, y por eso nos olvidamos de pasar a buscarlo.







¡Eso te pasa por mirón!

Avanzado el juego, encontraremos un accesorio para la pistola que la convertirá en un implacable rifle sniper, con el que podremos eliminar a los curiosos...









Un cierto olorcillo a Black Mesa

Desde el vamos, Gunman toma ideas "prestadas" del juego base: el viaje inicial en una cápsula nos hace recordar vívidamente al tram de HL, y las voces de los soldados enemigos son muy similares a los implacables marines... y la lista sigue. Pero, ojo, esto no es del todo malo, ya que HL fue (y es) un producto brillante, pero hay que reconocer que los años se le notan, especialmente en la parte gráfica... Pero de eso hablaremos más adelante, si me permiten.

Para atrapar al General será necesario recorrer varios planetas, en donde encontraremos una constante: nadie nos quiere. Al igual que en HL (y va otra similitud de regalo) nos toparemos con los soldados enemigos y con los alienígenas, que en muchas ocasiones estarán peleando entre sí, pero cuando nos vean se olvidarán de todo, teniendo un solo objetivo en la cabeza: aniquilar al bobo entrometido (¿quién será?).

Ahora vamos a los gráficos

El diseño de niveles es aceptable, aunque lo que realmente brilla es el fabuloso uso de los "scripts", que generan los mejores momentos dentro de la aventura. Pero lo que no se puede obviar es la







calidad de las texturas, que no se comparan con lo que nos tienen acostumbrados los arcades del 2000. En este punto HL no tiene demasiado para ofrecer y, para ser sinceros, en ciertos niveles la cantidad de rojos, azules y verdes de las luces, y las texturas casi "fluo" son demasiado para nuestros ojos. Esto ocurre en casi todos los niveles dentro de estructuras metálicas, pero gracias a Dios esto cambia en los niveles desérticos, en donde mejora notablemente.

La inteligencia artificial no es mala, aunque en el caso de los aliens la cosa empeora, ya que atacan no bien nos ven. Lo que los salva es lo desagradable que son, especialmente en las secuencias donde mueren, regando el piso y las paredes de una sustancia entre naranja y amarillenta bastante asquerosa. Otro punto a favor son los enemigos más grandes, que están diseñados de una forma impecable, con un trabajo de texturas im-pre-sio-nan-te. Si tenemos en cuenta que en la mayoría de las ocasiones los programadores jamás se han visto la cara, trabajando en los lugares más distantes del globo, el mérito se duplica.

Lo prometido: el armamento

Esto es difícil de explicar. Supuestamente el fuerte de Gunman era la posibilidad de modificar los seteos de nuestras armas según el tipo de enemigo al que nos enfrentemos. Esto está muy bien realizado, pero para ser sinceros es poco práctico, ya que en el calor de la batalla no vamos a andar haciendo demasiados ajustes, por lo que en la mayoría de las ocasiones dejaremos el arma con el seteo original. Esto no ocurre con la pistola, porque una vez avanzado el juego encontraremos un accesorio para convertirla en un rifle sniper, por lo que habrá que modificarla continuamente según la necesidad.



En síntesis, la idea es muy original, pero un tanto complicada de implementar. Igualmente merece nuestro aplauso, por intentar llevar el género un poco más allá.

Y el resto...

Lo que nos queda comentar es el sonido de GC, que cumple, especialmente con los desagradables sonidos de los aliens. Las voces humanas están un poco saturadas y cargadas de efectos. Esto se hace más patente si tienen una placa con soporte EAX, pero vale la pena aguantarse el catarro de los soldados y no perderse el sonido posicional, algo elemental en estos días. Del Multiplayer no vamos a hablar porque es idéntico al de HL, así que lo conocen.

Cerrando, nuestro comentario final: si ya se jugaron todos los FPS que salieron en estos últimos meses, son fanáticos de Half-Life o no tienen una máquina súper rápida, de ésas que son absolutamente necesarias para los arcades de la actualidad, vale la pena ponerse en las botas de Archer. Si todavía les queda algún título pendiente, o buscan algo totalmente novedoso, pueden saltear sin problemas las desventuras de este soldado.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Si quieren ver esta conversión de HL, van a tener que ponerse, muchachos...
LO QUE SI: Las secuencias "scripteadas". La posibilidad de setear las armas. La historia en sí.
LO QUE NO: Texturas de baja calidad. Algunos sonidos un tanto "berretas". Nada nuevo bajo el sol alienígena.

67%
BUENO



Lavalle 845 Cap Fed. Tel: 4394-9200

Dentro del video juego "Magic Center"

UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament

Torneo CTF

4 integrantes por equipo

$10 por persona

Fecha Dom 28 de Enero

Cierre de inscripción

26 de Enero

Starcraft BroodWar

Torneo modalidad TEAM

2 integrantes por equipo

$10 por persona

Fecha Dom 28 de Enero

Cierre de inscripción

26 de Enero



1 er Premio: Un Unreal Tournament Game of the year edition o un set de Starcraft ,un "Mouse Optico" para cada integrante del equipo ganador y 40 horas gratis para jugar gratis en BattleLAN CENTER.

2 do Premio: Un Unreal Tournament Game of the year edition o un set de Starcraft poster y remera para cada integrante del equipo ganador y 20 horas gratis para jugar en BattleLAN CENTER.

3 er Premio: Poster , remera y 20 horas para jugar gratis en BattleLAN CENTER

Concurrir Personalmente a retirar las reglas del torneo o para la inscripción

PROMEDIO
72%

FICHA TECNICA
COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Innerloop Studios / Eidos
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Project I.G.I.

¿La mezcla justa entre Metal Gear Solid y Half-Life?

Por Martín Varsano

Lueve. Las frías gotas repican en mi cabeza y en la mira telescópica de la Dragunov, que acabo de robarle al soldado que yace inerte a escasos metros de mi posición actual. Desde la colina puedo ver la totalidad de la base. Utilizo mis binoculares, y veo las patrullas efectuar sus mecánicos recorridos. No debo olvidarme mi objetivo: rescatar a Priboi. ¡No puedo evitarlo! Es tan tentador... Esos estúpidos guardias parecen esperar el momento en que una de mis balas los deje fuera de combate... Lástima que esto no es un juego.



Solo contra todos

El demo realmente prometía. Y no era para menos. Innerloop estaba realizando un trabajo impecable, y gracias a la adaptación del engine utilizado en Joint Strike Fighter -el simulador de vuelo realizado por la misma compañía- el Proyecto I'm Going In gozaba de una calidad gráfica envidiable, especialmente en lo que se refiere al diseño de grandes niveles abiertos. El demo nos dejó con ese sabor amargo en la boca, pidiendo por más.

La historia detrás de IGI es bastante superficial, por no decir básica. Somos un soldado de las Fuerzas Especiales, con el objetivo de recuperar una ojiva nuclear que ha caído en manos equivocadas. Para efectuar semejante tarea contaremos con un arsenal bastante escaso: un cuchillo, una Glock y una ametralladora silenciada. El resto del armamento utilizable en IGI habrá que rescatarlo de los enemigos caídos en combate, o dentro de los depósitos que se encuentran diseminados en los distintos niveles.

Obviamente, esto implica que la mayoría de las armas sean de origen ruso, por lo que no será extraño portar un rifle sniper Dragunov, o una AK-47, el arma más común entre nuestros adversarios, y por lo tanto la que pasará más tiempo entre nuestras manos.



Lamentablemente, y por esas cosas del destino, Jones -éste es el nombre de nuestro héroe- tiene la mala costumbre de olvidarse todo lo recogido en cada misión al término de la misma, por lo que recomendamos no andar amarrocando cosas que no vamos a usar, ya que invariablemente se perderán cuando la nueva misión comience.

Un gran logro

El juego tiene varios aspectos que hicieron que el puntaje disminuyera considerablemente (tengan paciencia, ya viene) pero el fuerte sin duda es el excelente trabajo realizado por Innerloop en la modificación del engine de Joint Strike Fighter para este arcade. Desde la primera misión se puede ver lo bien logrado de los escenarios, con una amplitud pocas veces vista en un título del género. También están muy bien logrados los modelos de los enemigos y las armas -con una física sensacional, atravesando diferentes superficies según el tipo y

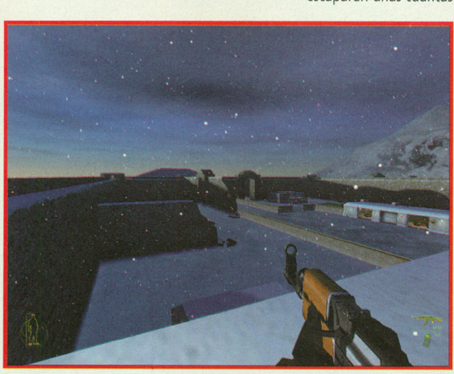
potencia de éstas- pero no ocurre lo mismo con las estructuras que se encuentran en todo el juego, las que se repiten invariablemente, provocando esa extraña sensación de que "ya estuvimos acá". Una lástima que no se hizo un esfuerzo para modelar algún que otro edificio extra (¿habrá sido vagancia o falta de tiempo?). Lo mismo ocurre con las animaciones de los enemigos: están bien logradas (abren la boca al hablar, y cuando una bala de nuestro sniper los hace pasar a mejor vida) siempre y cuando no se los vea a una gran distancia, porque se mueven, inexplicablemente, como "arrastrando los pies". Pero la mayor desilusión es sin duda la inteligencia de los mismos, que pasaremos a detallar a continuación...



No soy muy intelijente, ¿ze nota?

Ya mencionamos que había ciertos aspectos que hacían que el puntaje de IGI disminuyera notablemente, y gran parte de estos errores se deben a la escasa inteligencia de nuestros adversarios, que se comportan de manera bastante extraña. Primeramente, el sonido no parece tener demasiada trascendencia en algunas ocasiones, ya que el estallido de un tanque a manos de nuestra artillería pesada no despierta las sospechas de los guardias que patrullan en las cercanías. El juego supuestamente hace hincapié en el realismo, y esto se ve disminuído por el hecho de que -al parecer- los guardias son completamente sordos, o por lo menos se hacen. De todas formas, esto no sería tan grave si no viniera acompañado por la pesadilla de tener que soportar que los guardias salgan de las barracas no bien suene una alarma, ¡de manera infinita hasta que se apague la misma! No importa que hayamos sido cuidadosos revisando todos los edificios; aunque no encontremos a nadie, en el momento en que las sirenas aúllan los muchachos parecen salir de las baldosas, sin tregua. Y lo peor de todo es que algunos tienen la valentía de revivir inexplicablemente luego de que los hayamos matado, despachándonos sin piedad por la espalda como buenos cobardes que son. Si tenemos en cuenta que no se puede grabar en el medio de la misión, y que el daño es bastante realista -un disparo de la escopeta SPAS 12 basta para enviarnos al más allá- la cosa se vuelve bastante frustrante, especialmente porque una misión de las complicadas puede llevar casi una hora para ejecutarla.

Todos estos errores hicieron que se me escaparan unas cuantas lágrimas. Es inexplicable que Innerloop se haya tomado tanto trabajo para algunas características (la música y los efectos de sonido son sencillamente insuperables) y luego nos haga desayunar con errores tan garrafales que el juego se viene en picada. Esperamos fervientemente la salida del patch para corregir estos "deslices" que hacen de la última misión una tarea digna de Tom Cruise o Arnold, con viento a favor.



I'm Going Out!

Algunos detalles nos han quedado en el tintero, tanto buenos como malos, pero la síntesis de los logros y pesadillas de IGI están plasmadas en esta nota. En la Editorial creemos de corazón que el juego daba para mucho más, y esto seguramente se verá remediado con la salida del patch. Pero en este estado, IGI es sólo recomendable para aquellos que estén dispuestos a pasar un buen rato delante del monitor, reintentando miles de veces la misma misión hasta encontrar la manera correcta de no activar las alarmas o no toparnos con demasiados enemigos que, invariablemente, vuelven a aparecer.

Si están dispuestos a sufrir estos terrores (hasta que Innerloop los solucione) IGI es una muy buena opción, una mezcla realmente interesante entre Half-Life y Metal Gear Solid.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un gran juego que se vio atacado por bugs indeseables.
LO QUE SI: Las armas y la física de las mismas. La música. Los efectos. Los escenarios.
LO QUE NO: Horrendos bugs (respawn de los enemigos, resurrecciones imprevistas); estructuras reiterativas y poco originales. La inteligencia artificial.

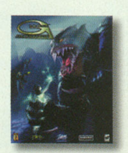
72%
MUY BUENO

PROMEDIO **90%**

XCD 1 PATCH

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Planet Moon / Interplay
INTERNET: www.interplay.com/giants/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98, 850 MB libres en disco rígido.
MULTIPLAYER: Lan, Internet, hasta 10 jugadores.





Bueno, por fin he olvidado a Cate Archer. Ya no volveré a enamorarme de la chica de un fichín... Delphi, Delphi, Delphi, Delphi, Delphi, Delphi...

Por Sebastián Di Nardo

No puedo evitar esa sensación, ese picor que invade mi cuerpo, ese escozor que recorre cada rincón de mí, al pensar en el cargamento divino que transportan mis manos. Ya nada me importa, el llegar a casa, ni comer, ni hablar por teléfono, ni ir al baño. Mis ojos empiezan a transformarse en dos bolas de cristal y mi mano derecha a tener su tic habitual, el dedo índice golpetea cualquier superficie en busca del botón del mouse. Mi boca está abierta de par en par y la saliva se escurre por ambos lados. Estoy babeando como un niño de tres años.

Ni un equipo de basquet, ni un reloj japonés. Un pelotazo a la cabeza con una precisión de relojero.

Erase una vez un fichín que se hallaba en etapa de producción. Mientras corría el caluroso aire de mayo por los pasillos del Centro de Exposiciones en Atlanta, la excitación nos hacía olvidar todas las incomodidades y la ansiedad de nuestra primera E3 en el año 98'. Mientras se nos paspaba la cola cargando cajas y cajas de material de prensa, algo distrajo nuestra atención. Una pequeña compañía trabajaba bajo la tutela de Interplay en un proyecto fresco e interesante (oh, esa chiquita semidesnuda, esa blanquecina figurita hacedora de tornados).

Nunca me voy a olvidar de la primera vez que vi funcionando Citizen Kabuto (este fue el verdadero nombre de Giants). Recuerdo que preguntamos maravillados: "¿Cuándo estará listo?" El muchacho respondió: "Un año". Oh, Dios, la espera sería larga, y como es costumbre, más de lo esperado.

El momento había llegado y las expectativas eran muy altas. Sacrifice (también de la mano de Interplay) había tocado los estantes presentándose como un fuerte competidor, pero los creadores de Giants tenían un as en la manga: el humor (y por supuesto esa chiquita despechugada).

La historia nos cuenta acerca de un lejano planeta cubierto casi por completo por agua, donde un puñado de islas tropicales emergen bajo un fantástico cielo que parece sacado de una pintura. En él habitan extraños seres que luchan por tomar el control, pero el guión se centra en cuatro razas. Por un lado tenemos a los Meccarins, pequeños seres enfundados en ajustados trajes espaciales cuya principal habilidad





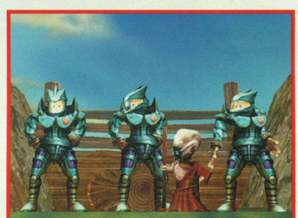
descansa en su avanzada tecnología. En segundo lugar los Smarties, diminutos personajes con cabezas desproporcionadas que han vivido esclavizados. En tercer lugar los Sea Reapers, una blanquecina raza guerrera que domina a los Smarties, cuyos puntos fuertes son una buena organización militar y poderosos conjuros capaces de aplastar a sus víctimas. Por último, el que es quizás el personaje más interesante, Kabuto. Un gigante que vaga por las islas lleno de ira, destruyendo todo en su camino, haciendo temblar la tierra con sus pasos y helando la sangre de sus enemigos con sus poderosos rugidos. Su fortaleza física y su descomunal tamaño lo transforman en un ser temido y venerado.

Hasta aquí todo parece muy interesante, más si tenemos en cuenta que Giants es como en su momento lo fue Aliens. Podría ser considerado como tres juegos en uno, porque nos permite controlar tres razas, brindándonos un amplio abanico de posibilidades (y por supuesto ver a esa pequeña de bonitas curvas y figura resplandeciente).

Todo comienza cuando una nave piloteada por Meccarins cae en una de las islas. Controlando a estos muchachines entablamos amistad rápidamente con los Smarties, uniéndonos a su cruzada por liberarse de la superioridad de los Sea Reapers. Poco a poco reuniremos al resto del equipo desperdigado por la isla y descubriremos que en el bando enemigo hay alguien dispuesto a ayudarnos. La joven Delphi (oh, es ella, por fin sé su nombre, qué figura, qué cuerpo, qué... ¡oh no! me he vuelto a enamorar), una joven hermosa e inexperta que está en desacuerdo con el liderazgo de su raza y aborrece los crímenes y las torturas que ejercen sobre los Smarties. Ella odia ver cómo los golpean y los sacrifican a Kabuto con la intención de aplacar su furia, y por supuesto se unirá a nuestro bando. A su debido tiempo le echaremos guante para probar sus potentes hechizos capaces de convertir en caca al enemigo, envolviéndolo en un potente tornado. Finalmente, Giants nos dará la posibilidad de controlar a Kabuto y todo su poder destructivo. Podremos masticar a esos tontos chiquitines, pisotearlos, sentarnos sobre ellos... oh, perdón, me dejé llevar.

Un colorido cuadro, pintorescos paisajes y por supuesto... ¿Delphi?

Tengo que admitir que al principio esperaba más, quizás porque hablaron tan bien de Sacrifice. Pero Giants es uno de esos juegos que produce el efecto similar a un nuevo disco de U2. No estamos convencidos





de si es bueno o no, pero cada vez que lo escuchamos nos gusta más, y lo mejor de todo es que no podemos dejar de hacerlo.

El entorno está poblado por fantásticos cielos que parecen tomados de la película de Flash Gordon e islas tropicales con criaturas increíbles rodeadas por océanos resplandecientes.

Esta gigantesca pintura no es casualidad, ya que la mayor parte del equipo de Planet Moon fue responsable de la creación de MDK. Si bien las texturas no tienen una gran definición, están confeccionadas con todo el amor que estos muchachos han sido capaces de brindar (sobre todo las hermosas curvas de Delphi). Aunque el engine que utiliza es un poco exigente, el resultado final es más que satisfactorio: Efectos luminosos increíbles, con puestas de sol que pueden encandilarnos a la hora de snipear a un desprevenido guardia, texturas de cielo y agua con tonalidades pasteles o palmeras caídas y gigantescas pisadas, producto del demoledor paso de Kabuto.

Si tenemos la suerte de tener una GeForce 2, les puedo asegurar que este juego se ve realmente feliz. Esta placa de video nos habilita un par de chucherías visuales que, estoy seguro, ninguno de ustedes querrá perderse.

La música y los efectos sonoros son fantásticos. Los pasos de Kabuto, los resbalones de los Meccarins por las laderas montañosas, los temibles rugidos del gigante (el cuerpo de Delphi... oh, perdón, estamos hablando de sonido), en fin, amigos, toneladas y toneladas de alegror.

Por desgracia, tanta felicidad tiene un pequeño costo. Giants tiene la delicadeza de colgarse y cerrar el programa automáticamente cada tanto, con lo que hay que arrancar nuevamente el juego y rehacer todo lo que habíamos logrado hasta ese momento. Ustedes se preguntarán: ¿cómo es posible? ¿No se puede recuperar el último save? Bueno, ahí está el problema, no se puede salvar en cualquier lugar. El juego graba automáticamente al terminar cada nivel. Eso está bien, porque nos obliga a cuidarnos y a pensar cada movimiento, pero se supone que no debería colgarse. En el XCD tienen el patch que acaba de salir y presumiblemente soluciona este inconveniente.

Cuando sea grande quiero ser Kabuto y pisotearte la cabeza o masticarte como un sanguchito de salame y queso.

En la modalidad multiplayer el mundillo de Giants es distinto al que conocemos. Con la posibilidad de utilizar cualquiera de las tres razas dominantes (Meccarins, Sea Reapers o Kabuto) para destrozar a nuestros



amigotes, todo se pone más feliz. Mediante una LAN o Internet podemos apalearnos en dos modalidades: el archiconocido Deathmatch y Capture the Smartie (algo así como un Capture the Flag pero a lo Giants).

Imagínense recorriendo ese extraño mundo como el colosal Kabuto, pisoteando la chocita de nuestros amiguetes. El problema es que así como la máquina exige para single player, lo hace para el multiplayer. Cuanta mayor sea la cantidad de jugadores, más máquina tendrá que tener el servidor para poder soportar la sesión. En teoría el juego está preparado para 10 personas como máximo, pero hay que ver quién tiene una máquina capaz de aguantar semejante esfuerzo.

Bueno, ya está bien, quiero volver a jugar.

Tengo que reconocer que estos muchachitos de Planet Moon lo han hecho. En este momento estoy pasando por una etapa en la que la falta de tiempo se refleja en esos preciados momentos que pasamos juntos mi máquina y yo. Esas cuatro horas por la noche se han transformado a veces en dos, y es muy importante que el fichín sea tan atractivo como adictivo. En un principio desconfié pero el tiempo me fue demostrando lo equivocado que estaba. Ya no puedo esperar... NE-CE-SI-TO volver a jugar (mentira, quiero volver a ver a Delphi). Porque a pesar de lo lineal de las misiones uno se regocija con los paisajes y mientras nuestros enemigos lo permitan, se puede ir prácticamente a cualquier parte de la isla. Sí, amigos, estamos ante un explotor gráfico lleno de alegror. Además de poder jugar tanto en primera persona como en tercera, en algunas misiones tenemos la posibilidad de construir nuestras bases al mejor estilo estrategia en tiempo real. Cuánto picor.





Las secuencias cinemáticas realizadas con el engine del juego se tranforman en una ametralladora de chascarrillos, casi siempre en manos de los Smarties, arrancándonos una sonrisa al comienzo de cada nivel.

A pesar de sus inconvenientes, Giants es hermoso. Es como encontrar una botella de un buen vino a mitad de precio: no podemos dejarla pasar.

Ahora, si me disculpan, llegó mi momento favorito, ése en el que les digo adiós, picor y alegror para todos y me voy a aprovechar las ventajas de ser un reviewer de fichines. Me voy a seguir disfrutando de los dos CDs hermosos, una historia atrapante, con todo lo que necesito para ser feliz y... oh, perdón, lo olvidaba, ustedes no lo tienen... bueno, lo siento, son los beneficios de pertenecer. :)

Shut down... *click*

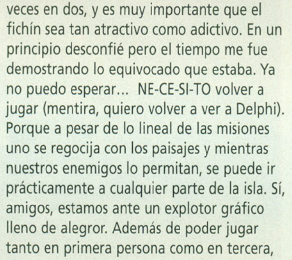
La censura en el mundo del fichín

Una de las cosas que más me llamó la atención es la extraña desaparición de la desnudez de la joven Delphi. Una de las cosas que me hizo adorar este juego fue el hecho de que su equipo creativo concibiera este personaje como una amazona luminosa, una hermosa mezcla entre un cuadro de Dalí y una tapa de la revista Heavy Metal. Curiosamente esta ausencia coincide con la aparición de un licor verde en lugar del espeso líquido escarlata al que conocemos por sangre. Es que en el mundo del fichín también existe la censura, esa misma que obliga a un artista a corregir su obra amenazando con no venderla si no obtiene la calificación para todo público. ¡QUÉ PICARDÍA!

Afortunadamente no todo está perdido, pueden encontrar un patch para quienes odian la sangre verde en el sitio de Planet Moon http://www.planetmoon.com/downloads/downloads.shtml).







XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade fresco y divertido, en primera y tercera persona.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido; el cuerpo de Delphi; el humor; las variantes del juego y los personajes.
LO QUE NO: Colgazos que molestan; no se puede salvar en cualquier momento; se necesita mucha máquina para disfrutarlo a full; no jugarlo y perderse a Delphi.

90% CLASICO

XCD 2
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rogue/Electronic Arts
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



American McGee´s Alice

Cuando la cordura es una tenue luz en un mundo de pesadillas

Por Cheshire Ferzzola

Con unos gráficos que maravillan y una ambientación de película, American McGee´s Alice, aún utilizando el archifamoso engine de Quake III Arena, es sólo una maravilla técnica sin precedentes que podría haber sido el juego del año. Sin embargo, no lo es...

Diario personal del Doctor Heironymous Wilson. Caso Alice. Día 13 de agosto de 1874: todo lo que ha podido hacerse, ha sido hecho. Tratamientos, remedios, disciplinas y placeres... nada marca la diferencia. Alice habla cuando quiere y sobre lo que quiere, recita poesía y dibuja a su voluntad. No hace nada cuando se lo ordeno. Se ha vuelto llena de energía y actividad, pero sólo divaga, y nada que yo pueda decirle parece ayudarla. Pero debo admitir, realmente, que me he visto inmerso en sus fantásticos cuentos de El País de las Maravillas. Espero ansioso el día en que ella reclame victoria sobre la Reina de Corazones y sus demonios y devuelva la paz a ese mundo de ensueños. Tal vez, ese día, Alice se curará sola, dejando ese mundo de locura de una buena vez.


Cuanta ternura, cuanto amor en el mundo...

Un planteo más que interesante el de este American McGee´s Alice. Por un grave incidente en su infancia, Alice deberá emprender un viaje mental a través de su propia y castigada mente para recuperarse de un trauma que no le permite convivir con su cordura. Un planteo muy interesante, de hecho... pero a medida que el juego avanza descubrimos, para nuestra sorpresa, que eso es lo único que hay, un planteo muy interesante. Porque American McGee´s Alice es, a nivel técnico, un viaje de ida. El diseño de los escenarios, lo oscuro de los personajes, los gráficos de antología, los fondos de ensueño y la elección de los colores forman un conjunto que hasta el mismo Tim Burton envidiaría. Puede decirse, incluso, y sin miedo a exagerar, que American McGee´s Alice es a nivel gráfico un juego sin precedentes, con un

American McGee´s Alice a la pantalla grande

Luego de 10 duros meses de negociación, McGee convenció a la productora Dimension Films, ésa que hace pelis de terror de antología, para hacer una versión fílmica de la oscura odisea de Alice. Y, cuando vio el juego, Dimension se cebó mal. Ahora tiene mucha fe en el proyecto. Wes Craven (¡sí, el maestro de maestros, director de Pesadilla, Scream 1, 2 y 3 y taaantos otros clásicos!) ya ha firmado para dirigir. John August, el guionista de la nueva versión de Los Angeles de Charlie, se encargará del guión. Para fines de enero se cree que estará el primer borrador. Hasta ahora ninguna estrella ha firmado para protagonizar a la muchacha pero McGee dice que "He oído el rumor de que Natalie Portman fue llamada, y pienso que ella es la más indicada". Sin querer ofender al maestro Craven, ni a la mocita Portman, por aquí creemos que mejor se las rebuscaría Tim Burton en la dirección. Y, sin lugar a dudas, Winona Ryder ES la Alice de McGee... ¿O no?

Separados al nacer

Ferzzola y Chesire... Chesire y Ferzzola... ¿Quién es quién? ¡Demonios que la tenemos difícil! El muchacho ya está llamando a su abogado para denunciar a McGee por injurias sobre su persona. "Todo menos gato", fueron las declaraciones de Ferzzola.



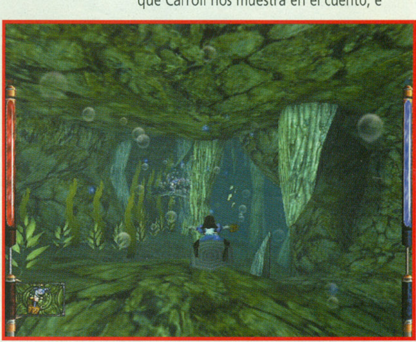
nivel creativo asombroso y sobradamente inspirado. Las posibilidades gráficas del engine de Quake III Arena jamás fueron usadas mejor en ningún nivel, ya sea creativo o técnico. Las armas que Alice puede empuñar son también perfectas adaptaciones oscuras de los inocentes instrumentos de la novela que dio origen a todo. La música, melodías ominosas y darkies de locura y melancolía, acompaña a la perfección el gótico mundo que nos rodea. Desgraciadamente, los sonidos dejan bastante que desear al lado de estas dos perfecciones técnicas.

¡Córtenle la cabeza!

Pero el Alice de American McGee no es perfecto. Y es realmente una lástima, porque podría haberlo sido. Lo más prometedor del juego, la historia, poco a poco se vuelve demasiado lineal, monótona y sin sentido. Las alusiones al libro de Lewis Carroll son muchas pero no están demasiado aplicadas a nivel argumental. Sólo los personajes y escenarios se apoyan sobre esa base y, sin este condimento, Alice no es más que un juego de plataformas y del montón, demasiado simple como para tenerle muchas consideraciones. Un muy buen juego de plataformas con roces de aventura, pero nada más. Para colmo, es entendible que la darkie Alice esté descontrolada, pero no por eso nosotros debemos experimentar en carne propia la desastrosa jugabilidad que McGee nos propone. Y más, teniendo en cuenta que este título, por más embelesado que esté, en un arcade de plataformas con algún que otro puzzle.

La influencia de Lewis Carroll

Por más que a nivel argumental la historia de Carroll no haya sido aprovechada en su totalidad, muchos son los puntos que ambas comparten. Aunque con la diferencia conceptual de que en el mundo McGee todos están completamente locos y sedientos de sangre, Alice se cruza con muchos de los personajes que Carroll nos muestra en el cuento, e









incluso muchos de los que Disney no se atrevió a presentar. Así, el gato Cheshire se hace presente en la historia como guía espiritual y consejero de la demente Alicia. La Falsa Rana nos ayudará a cruzar un lago acuático, más exactamente el Lago de las Lágrimas donde Alicia casi se ahoga en la versión original. El Sombrerero es demencialmente asesino más que cordial y tirando a loquito. La Fortaleza de las Puertas no es ningún paseo de parque como lo pintó Lewis en sus libros y los Bosques de Wonderland son más peligrosos y oscuros de los que nos podemos esperar y, por supuesto, las flores, esta vez, no cantan. Claro, no nos olvidemos de la Reina de Corazones, que está más sacada que nunca y realmente ahora quiere nuestra cabeza. Las armas también están inspiradas en la obra original así que no se sorprendan si usan cajas de juguetes como bombas explosivas y cartas como armas homicidas.

Muchas son las fallas de este título pero, por un esplendoroso tour por esta oscura Wonderland, bien vale la pena obviarlas un poquito ya que de todas maneras un buen juego con un arte como éste no nos cae todos los días. Los gráficos dejarán alucinados a cualquiera y la música encantará a los amantes de lo oscuro y retorcido. Como dije, un producto que podría haber sido el juego del año pero, sin embargo, no lo es. Una verdadera lástima, pero no un desperdicio.

Vida y obra del padre de la criatura



Lewis Carroll, cuyo verdadero nombre era Charles Dodgson, nació en el pueblo Inglés de Cheshire en 1832. En 1849 comenzó a estudiar en la universidad de Oxford. Para 1856, año en que se editó Alicia en el País de las Maravillas, Lewis era matemático, dibujante, poeta, escritor y, aún hoy en día, se lo considera como uno de los mejores fotógrafos de su tiempo. Para aquel entonces ya había trabajado para varias revistas, colaborando con sus escrituras, una de ellas la renombrada The Comic Times. Cuando ya era profesor en Oxford, Lewis conoció a una pequeña llamada Alice, hija de una familia amiga, con la que tenía costumbre ir a acampar, a dar paseos en bote y a caminar por el bosque. Es para esta pequeña que Carroll escribió Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas. Su continuación (posible continuación de American McGee´s Alice) llamada A través del Espejo fue publicada en 1871 y fue igual de famosa que la anterior. Nuestras generaciones, para bien o para mal, conocieron a Alicia por la adaptación de Disney a la pantalla grande. Lewis Carroll murió en 1898 y hoy es recordado por su obra. Mientras que Charles Dodgson es todo un misterio para la humanidad...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Alicia en un país en el que no todo son maravillas. La adaptación de un psicópata del mundo de Lewis Carrol.

LO QUE SI: Los gráficos.

LO QUE NO: La jugabilidad, el estancamiento de la historia.

75%

MUY BUENO


Vení a jugar
CYBERIA
GAMES.NET

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ritual Entertainment / G.O.D.
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 850 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

Se cierra la trilogía en los macabros bosques de Blair

Por Martín Varsano

Muchos de ustedes, queridos lectores, vienen acompañándome hace dos meses con mis alegrías (y penas) en los bosques de Blair, donde habita la archifamosa bruja. Como recordarán, el anteúltimo capítulo fue bastante penoso (vean el review del mes pasado), así que nos arrodillamos ante G.O.D. (qué sutileza, ¿eh?) para ver si el último episodio, encargado de cerrar esta peculiar trilogía, podía remediar la caída de su antecesor, en donde la bruja nos asustaba poco y nada. Para nuestra alegría, el clima en los bosques empeoró bastante (lo que es bueno, ya que tanta iluminación no ayuda a crear lugares tenebrosos), pero no llegó al climax que nos brindó el primer título. Veamos...





El caza-brujas

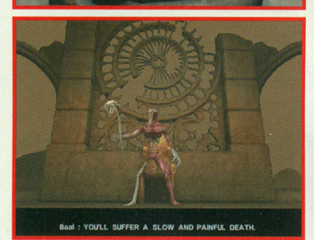
En esta ocasión nos pondremos en la piel de Jonathan Prye, un cazador de brujas que llega al maldito pueblo para resolver un enigma que produjo la desaparición de varios niños. Los locales (quienes nos dan la bienvenida al principio, pero luego nos ignoran) atribuyen los secuestros a Elly Kedward, una bruja que fue abandonada a su suerte en el maldito bosque. Con la ayuda de una escopeta, un revólver y varios artefactos mágicos -que iremos recolectando en el transcurso del juego- deberemos resolver el misterio, adentrándonos en lugares impensables para la mente estrecha de nuestro héroe.

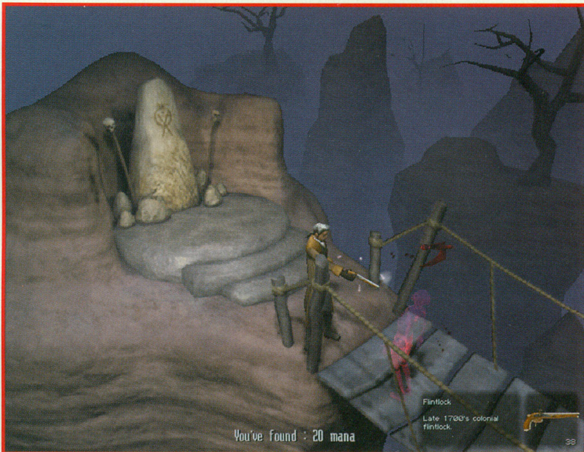


Otros personajes conocidos para los que hayan jugado los dos títulos anteriores hacen su aparición estelar, como por ejemplo el Shaman Indio, que siempre nos tiene de la oreja, explicándonos cosas que nuestro héroe no entiende en la primera charla, pero que a la larga tendrá que aceptar (¡Te lo dije, Jonathan!). Por el otro lado, la mecánica del juego es similar a los otros BW, siendo el mandadero de lujo de los personajes de la computadora, que nos tienen de acá para allá como cadete de supermercado: que andá a buscar unos huesos, que me falta el crucifijo, etc., etc. Qué se le va a hacer... los héroes deben sacrificarse.

El mismo engine, diferentes resultados

No hace falta aclarar que Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale (nombre extenso si los hay) está realizado con el engine de Nocturne, al igual que sus antecesores. Esto significa que encontraremos muchas similitudes en este macabro trío, aunque hay que reconocer que a diferencia





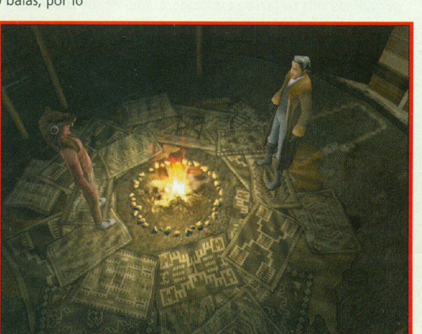
de HumanHead Studios, Ritual Entertainment hizo un trabajo excelente en lo que respecta al diseño de los personajes y el cuidado de los escenarios, de una forma muy similar a lo visto en Rustin Parr. Es más, Ritual agregó un pequeño detalle bastante sencillo, pero que agradecerán infinitamente al momento de jugar: cuando apuntamos a un enemigo, éste se tiñe de rojo al estar cerca de nuestro alcance. Esto permite que no derrochemos balas o mana -en la pantalla veremos las barras azul y roja, que indican la cantidad de estos atributos que nos queda disponible, otra de las novedades ya que el mana en ciertas situaciones es tan indispensable como la vida misma- aunque en todos los casos lo que quede de nuestros atacantes (la profusión de sangre y brazos o cabezas que vuelan es impresionante) vendrá acompañado de algún regalito, como por ejemplo una poción o 20 balas, por lo que nuestro inventario de municiones casi nunca se verá agotado.

A diferencia de sus predecesores, aquí encontraremos muchos "jefes" o "gordas" que no pasarán del susto inicial, ya que no difieren demasiado en dificultad a los enemigos comunes (zombies, perros, esqueletos, etc.), pero que nos darán en recompensa algún arma especial, de esas que hacen efectos para mostrar a nuestros amigos si se acercan hasta nuestra computadora para ver qué estamos jugando. Eso sí, en la mayoría de las ocasiones producen un consumo de mana impresionante, por lo que habrá que utilizarlas con cuidado.

¿Acertijos? ¿Dónde?

Las cámaras son fijas, y esto hace que la perspectiva de la acción (bastante frecuente, por cierto) no sea la mejor en algunos casos. Esto se hizo más evidente en los últimos dos títulos, más volcados a la acción que a la investigación. Pero todos sabemos las limitaciones del engine, así que no vamos a reiterarnos.

Por el otro lado, a medida que avancemos en el juego deberemos resolver ciertos "acertijos". Lo pongo en comillas porque realmente no tienen ningún misterio, y en la mayoría de los casos (léase 99,9%) son fáciles hasta para un infante de cuatro meses. Pero bueno, seguramente están para que los jugadores vean que no todo son tiritos. A los americanos seguramente les bastará, pero para nuestras intrincadas mentes fueron poco más que las adivinanzas de los chicles globos Bazooka.



Para ir cerrando, vale la pena destacar los efectos (una constante en la trilogía) y la música, que es realmente excelente. Desde la que acompaña al menú principal hasta la de la iglesia, genera una ambientación increíble.

Como dijimos al principio de la nota, The Elly Kedward Tale levanta notablemente la puntería con respecto a Coffin Rock, pero no llega a los niveles del primer juego, en donde el suspenso nos ponía los pelos de punta. La duración del mismo es similar a la de sus predecesores (de 8 a 10 horas máximo, sin matar a los zombies muchísimo menos) pero es un buen cierre para una tríada muy especial, que supo ampliar un poco el "espectro" (otra sutileza, ¡cómo estoy!) de la historia narrada en el film original.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El último capítulo de la saga Blair Witch publicada por G.O.D.
LO QUE SI: El desarrollo de los personajes. Los escenarios. La música y los efectos de sonido.
LO QUE NO: Algunas perspectivas. Puzzles inexistentes. Muy lineal en general.

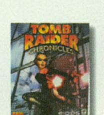
69%
BUENO

PROMEDIO
75%

XCD 1
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core Design / Eidos Interactive
INTERNET: www.tombraider.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D (recomendada), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Tomb Raider: Chronicles

Recordando a la difunta Lara Croft... ¡Buaaahh!







Por Hernán Fernández

A principios de este año -exactamente en el número 27- en el review del Tomb Raider: The Last Revelation, Dan dijo que una evolución en el estilo de juego sería necesaria para que podamos seguir viendo a Larita con los mismos ojos de siempre -bien grandes, por supuesto-; lamentablemente, no es éste el caso, aunque Lara sigue siendo la de siempre y nuestros ojos se abran cada día más.

Ya pasaron cinco años desde el nacimiento de quien sería la mujer virtual más famosa y envidiada de la historia. En este tiempo, también pasaron tres secuelas donde hubo poca evolución y algunos giros mal dados en la complicada vida de la niña exploradora. Sólo se apreció un notable resurgimiento con The Last Revelation (TLR), donde Lara volvía a sus típicas aventuras en busca de extraños artefactos, con intrincados laberintos y ocasionales enemigos a los cuales apachurrar. A pesar de todo, las ventas en todo el mundo alcanzaron millones de copias en cada una de sus versiones, aunque ninguna iguala lo que nos hizo sentir la original.

Crónicas

La historia comienza en el cementerio de la mansión Croft. Bajo la lluvia, una estatua se alza en medio de un grupo de apesadumbradas personas. Al alzar la vista contemplan la figura de la mayor heroína de todos los tiempos y el corazón se les congela al pensar en su destino. Poco a poco, la gente abandona el lugar y un selecto grupo de cuatro personas se reúne junto a una cálida chimenea para recordarla. Cada uno la recuerda a su manera, cada uno tiene una historia que contar...

Como todo ser humano respetable debe saber -y si no lo sabe ya puede ir enterándose- Lara sufrió un pequeño traspié al final de TLR, resultando en un caso de supuesta muerte... y como ya no tenemos a esta dulce niña que controlar, sólo nos queda recordar sus aventuras. ¡Y quiénes mejor que sus más directos y confiables amigos para que nos las cuenten!

Tomb Raider Chronicles (TRC) está compuesto por cuatro historias sin ninguna relación entre sí y completamente diferentes, cada una formada por tres niveles. En la

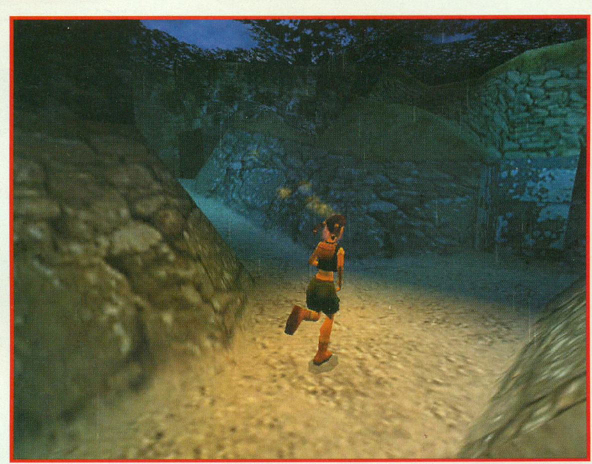
primera recorremos las calles de Roma buscando la Piedra Filosofal, luego nos subimos a un submarino ruso para encontrar la Lanza del Destino, vamos a aplastar fantasmas a una isla irlandesa -cuando Lara tenía 16 años- y por último partimos a encontrar y robar el Iris, un extraño artefacto egipcio, de los cuarteles del VCI.

Las tres primeras son al viejo y clásico estilo: búsquedas en antiquísimos lugares con muchos objetos que buscar y usar, muchas puertas que activar y algunos enemigos que liquidar. La última varía bastante en relación a lo normal en las aventuras de Lara, ya que tenemos que movernos por adentro del edificio del VCI sin que nos descubran, muy al estilo Metal Gear Solid, aunque, claro, sin lograr ni de cerca la atmósfera de aquél.

Todos estamos esperando una evolución del engine y del sistema de mapeado, ya que hoy en día existe algo que se llaman curvas, o al menos diagonales... los niveles todavía siguen siendo hechos con bloques cuadrados a los que les bajan alguna esquina. Si miráramos cualquier nivel desde arriba se vería como un crucigrama, salvo por los objetos o columnas que encontráramos por ahí.

Técnicamente, TRC innova poco y nada con respecto a sus antecesores. A nivel gráfico la versión anterior ya había mostrado un gran avance pero TRC es igual a The Last Revelation. Aunque eso no quiere decir que sus gráficos sean malos, simplemente no evolucionaron. Los paisajes junto con los efectos de iluminación dinámica se ven excelentes y la variedad de escenarios que tenemos que recorrer es enorme. Lara sigue siendo una diosa, como siempre, con su larga cola -ojo, del pelo- bamboleándose de un lado a otro... y sus otras partes también.

El sonido no se destaca, solamente acompaña la acción con lo necesario; lo mismo el apartado musical, que presenta solamente



algunos cambios repentinos que nos dan a entender que algo peligroso se acerca.

Cada versión de TR nos trajo algunos nuevos movimientos de Lara y ésta no es la excepción. Ahora la chica puede caminar por la cuerda floja, aunque sólo lo hace unas pocas veces en los primeros niveles. También puede acercarse sigilosamente por la espalda a algún enemigo y aplicarle un golpe en la cabezota, e incluso en la última parte del juego puede usar un trapo con cloroformo para dormirlos.

Las armas son las de siempre: las famosas pistolas, las Uzis, la escopeta, el revólver... y ahora con la adición de la HK Gun. Una metraca con tres modos de uso, Sniper, en el que sale una sola bala; Burst, una ráfaga de tres balas y Rapid, que no deja de escupir fuego. Todos estos modos pueden ser usados con el zoom, pero como en la última parte escasea mucho la munición es conveniente usar este modo Sniper la mayor cantidad de tiempo posible.

En fin, sinceramente esperábamos que la siguiente entrega de Lara nos sorprendiera con alguna maravillosa novedad, tanto gráficamente como en su jugabilidad, pero no es así. La falta de evolución nos da la sensación de que podríamos estar jugando al primer TR. Los niveles son excelentes pero en conjunto con el mismo entorno de antaño provocan una débil impresión. La última parte es la única que innova algo con su cambio de ambiente, pero no es tanta la diferencia de jugabilidad como para tratarla de evolución. Éste es un TR más de la lista, no se destaca pero tampoco defrauda, simplemente... es otro TR.

Editor de niveles

TRC incluye el editor de niveles con el que los creadores de TR lo desarrollaron. Es un sistema relativamente fácil de usar comparado con los editores de Unreal, Half-Life o Quake, que permite con unos pocos toques crear habitaciones con iluminación, texturas, trampas y toda la variedad de adminículos que se ven en el juego de una manera fácil y rápida. Una vez ya creadas las habitaciones pueden intercomunicarlas entre sí a través de las puertas ubicadas en ellas para obtener los enormes niveles típicos de Tomb Raider.

Éste parece ser un intento de Core para tratar de alargar la vida al producto, pero dudamos que pueda crear una comunidad como los juegos anteriormente dichos, ya que el fuerte de éstos es el modo multiplayer, algo de lo que siempre adoleció Tomb Raider. El entusiasmo por crear mapas para Single Player no creemos que pueda durar mucho. Por supuesto, mientras dure, se nos ocurrió un...

¡CONCURSO DE NIVELES PARA TOMB RAIDER!

Hagan sus niveles con el editor de Chronicles y envíenlos a nuestra redacción por mail o por carta. Seleccionaremos los mejores para publicarlos en los Xtreme CD y en Datafull.com, y el más votado por ustedes se ganará un original en caja de algún juego bien pulenta. ¿Habrá alguien que se anime?

Muy importante: graben muy seguido, especialmente en la última parte. Hay unos cuantos Bugs muy grossos que sólo se pueden arreglar cargando una grabación anterior.

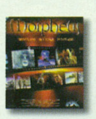
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un TR más, pero al estilo del primero como The Last Revelation.
LO QUE SI: Los niveles son muy buenos, los videos intermedios, la Srta. Croft, el editor de niveles y... las historias.
LO QUE NO: Más de lo mismo, aunque no podría llamarse un defecto. El cambio de engine es impostergable.

75%
MUY BUENO

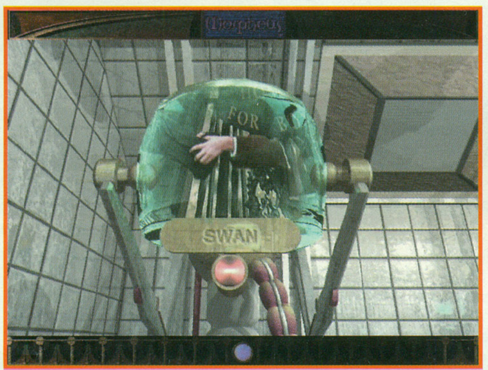
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Soap Bubble / Centro Mail
INTERNET: www.soapbubble.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 75 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Morpheus

Un mundo donde los sueños nunca mueren... incluso cuando vos sí



Por Erica Nuñez Boess

Tengo que hacer una confesión: últimamente no estoy teniendo mucha fe en las nuevas aventuras gráficas. Salvo algunas excepciones, en este último tiempo me he llevado muchas desilusiones en lo que respecta a este tipo de juegos. Y por eso mi siguiente confesión.

Debo admitir que cuando me senté frente a mi computadora a ver de qué se trataba este nuevo título que había llegado a mis manos, realmente no pensé que se apoderaría de mí al punto de hacerme dejar de lado todo lo demás. Hoy en día es raro encontrar aventuras gráficas tan atrapantes. Cada escenario, cada detalle me llevaba a adentrarme más y más en este fantástico lugar que tenía la oportunidad de explorar.

Ya al comienzo, luego del video introductorio donde pude conocer a Matthew Holmes, el explorador a quien debería representar a lo largo de esta aventura, era fácil adivinar que lo que venía a continuación era una historia con las proporciones de algunos de los grandes títulos de antaño que aún recordamos y admiramos. Además de contar, por supuesto, con una muy buena calidad gráfica -el juego se ve a través de panorámicas al estilo Myst, pero en 360°, con transiciones animadas entre una y otra- una ambientación musical realmente imperdible y una excelente colección de puzzles que resolver.

He aquí una reseña de la historia que me atrapó por... esteee... creo que ya he perdido la cuenta del tiempo.

Siendo Matthew apenas un niño, su padre, un audaz explorador, decidió atravesar el Polo Norte en globo. Pero, a mitad de su viaje, encontró a un hombre moribundo que le habló de un antiguo barco varado en el hielo, el Herculania, en cuyo interior se encontraba una máquina maravillosa: el Neurographicón. Esta máquina tenía la capacidad de reproducir los sueños de los cuerpos depositados en su interior, sin importar si estuvieran vivos o muertos. Fue entonces cuando, sin dar explicaciones ni avisos, decidió separarse del resto de la expedición y partió solo en busca de la nave. Y desapareció sin dejar rastro.

Veinticinco años más tarde, Matthew decide seguir los pasos de su padre y descubrir cuál ha sido su destino. Luego de un largo viaje en el que perdió a sus compañeros, repite de alguna forma su camino. Creyendo que estaba viviendo sus últimas horas, grabó un mensaje en el que explicaba qué lo había llevado a realizar semejante travesía. Pero en ese momento la tormenta que lo envolvía se disipó, dejando al descubierto un gran barco atascado en el hielo. Al acercarse al mismo, Matthew se da cuenta que concuerda con la descripción del Herculania...

A partir de aquel momento es donde ya no supe más quién o qué era. Representando al hombre que había salido en busca de su padre, primero me dediqué a recorrer la cubierta exterior, y luego los compartimentos interiores de aquel imponente barco, que con tanto esplendor se mostraba ante mis ojos. Claro que no era lo único que aparecería frente a mí. También tuve oportunidad de ser testigo de numerosas escenas de la vida de los antiguos pasajeros del barco, cuyos fantasmas no parecían notar mi presencia. Sí, así es. Mi expedición a bordo del Herculania estuvo plagada de visitas del más allá, algunas de las cuales me ayudaron a desentrañar el misterio de aquella misteriosa e infernal máquina, el Neurographicón. Para cumplir mi objetivo, me vi obligada a utilizar aquel infame invento y revivir una y otra vez los sueños de los pasajeros que habían quedado atrapados en su interior, sufriendo las mismas desgracias que los habían aquejado muchos años atrás, hasta lograr descifrar el misterio que los unía en un mismo destino.

Este es mi relato. Días más tarde, cuando los créditos finales lograron arrancarme de ese mundo de sueños (por no decir pesadillas) tomé conciencia de lo que había sucedido. Me había encontrado con uno de esos juegos a los que realmente vale la pena animarse.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura al mejor estilo Myst o Riven, pero con un engine que permite una vista de 360°.
LO QUE SI: La historia. El detalle de los decorados. El sonido. Los puzzles. Está en nuestro idioma y a un precio muy accesible.
LO QUE NO: Algunos bugs menores, aunque ya hay un patch para solucionarlo. No recomendable para adictos a la adrenalina.

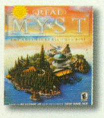
82%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Sunsoft / Cyan
INTERNET: www.realmyst.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 75 MB libres en el disco rígido, placa de video 16 MB compatible con Direct3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **72%**

realMYST



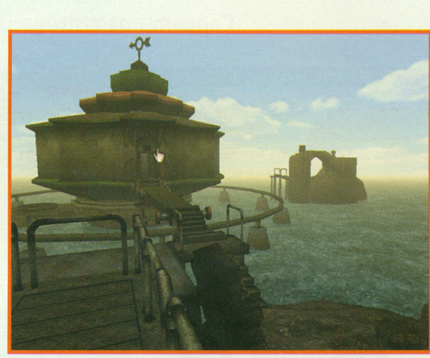
La aventura gráfica más vendida del mundo ahora en 3D

■ Por Durgan A. Nallar

En 1993 Myst llegó para cambiar la forma de ver una aventura, debido a un extraordinario trabajo artístico y a un conjunto de puzzles que obligaban a entender el funcionamiento de maquinaria extraña en un mundo extraño. Sus creadores, los hermanos Rand y Robin Miller, habían logrado encerrar en un disco del por entonces flamante formato CD-ROM una enorme cantidad de paisajes que el jugador debía recorrer postal por postal. Myst superó los siete millones de copias vendidas en todo el mundo.

Pero Myst tiene tal vez tantos detractores como admiradores. Quienes lo odian lo conocieron tarde, probablemente, cuando ya no llamaba la atención. Sus admiradores, entre los que me cuento, ensalzamos la belleza de su diseño, la atención a los detalles y el misterio que encierran sus puzzles. Es un juego solitario, que hoy prácticamente contradice lo que suponemos diversión; no es frenético, no nos hace interactuar con otros personajes. Se trata de recorrer, pasear, diría, por un conjunto de mundos abandonados, surrealistas, tratando de resolver la historia en torno a Atrus, Catherine y sus hijos Sirrus y Achenar. Los mundos de Myst existen a través de la escritura extraterrestre D´ni, y el nexo entre ellos está en las páginas de libros escritos en el lenguaje de la creación. En el juego, nuestra tarea es encontrar esos libros y buscar las pruebas de la traición de uno de los hijos de Atrus en los cinco mundos a los que conduce la isla de Myst.

Los hermanos Miller siempre se lamentaron por no haber contado con la tecnología necesaria para dotar a Myst de mayor realismo. Siete años después esa tecnología existe, y ellos decidieron recrear el juego original tal como lo habían soñado por primera vez, tanto para los fans como para los que sienten curiosidad por conocer el fenómeno Myst. El resultado es fascinante. RealMYST nos permite caminar libremente por los mundos del juego gracias a un entorno 3D, similar al utilizado por otros géneros como los arcades del tipo Quake. Es el mismo juego, con idénticos puzzles, salvo una Era adicional llamada Rime, que sirve como un nuevo prólogo a Riven, el que fuera la secuela de Myst.



Es emocionante para el viejo jugador que disfrutó del Myst original ver el juego en 360°, caminar con absoluta libertad por los conocidos lugares, que ahora se ven más hermosos que nunca. El engine usado por los Miller es impresionante y se encuentra al mejor nivel gráfico; incluso rivaliza con aquellos usados por Quake y Unreal Tournament. El nuevo factor climático permitió que admirara una puesta de sol en el horizonte de la isla de Myst, mientras desde el oeste avanzaba la noche entre las nubes, las estrellas aparecían titilando de a poco y el bosque se sumía en una azulada oscuridad. ¡Este nuevo Myst no es estático! El oleaje rompe en los escollos, realmente un agua muy bien lograda, y las tormentas eléctricas iluminan el cielo. Las velas de los barcos ondean al viento, y puede verse cada tanto el movimiento de vida animal. Los sonidos fueron mejorados también, son posicionales, y hay música nueva.



Rime, la Era que podemos acceder al terminar la aventura original, es un mundo congelado, en el que la nieve cae permanentemente en medio de un absoluto silencio, quebrado por el rugido del viento y los lejanos sonidos de un gran animal, una especie de ballena que puede distinguirse en el oscuro mar.

Por desgracia, realMYST necesita de un procesador muy potente, y a veces es difícil desplazarse si algo se interpone en el camino. Las teclas o el mouse no son configurables. Pero es una excelente recreación del clásico que el fanático de Myst querrá volver a jugar y un experimento recomendable para el recién llegado a este especial género de aventura.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Myst recreado en 3D.
LO QUE SI: El engine gráfico es excepcional. Los efectos climáticos brindan mayor realismo. La Era adicional, Rime.
LO QUE NO: Necesita un procesador muy potente. Los puzzles no cambiaron. El final sigue siendo débil, a pesar de la nueva Era.

72% MUY BUENO

PROMEDIO
60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Capcom / EIDOS
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98. placa de sonido y video compatible con DirectX
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible



Resident Evil 3 Nemesis

Capcom nos entrega la tercera parte en una conversión muy pobre

Por Máximo Frias

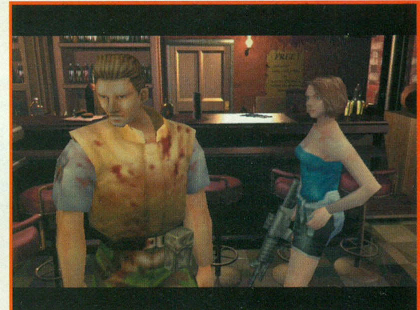
Puede ser que muchos no lo sepan pero la saga Resident Evil lleva ya sus buenos años de desarrollo en el mundo de las consolas. Ahora, a exactamente un año de su salida en PlayStation, llega de la mano de EIDOS la conversión de Resident Evil 3: Nemesis, una tercera parte que ofrece una cantidad importante de cambios con respecto a sus anteriores.

Breve reseña histórica

Si nunca jugaron un Resident Evil, quizás éste sea el indicado para comenzar; pero por otro lado, no tendrán la menor idea de qué trata la historia de la saga, así que vamos a aclarar un poco dónde estamos parados.

Todo comienza cuando un grupo de rescate llamado S.T.A.R.S. queda prisionero en una casa abandonada en el medio de la nada. Dentro de los más destacables del grupo se encontraban Chris Redfield y Jill Valentine, dos personajes cuyo destino sería marcado por una industria química llamada Umbrella.

Luego de diez horas de luchar contra zombies, arañas, abejas y plantas carnívoras, nuestros héroes llegan a la conclusión de que Umbrella estuvo experimentando con algo llamado T-Virus capaz de producir extrañas mutaciones en las personas convirtiéndolas en zombies. Cuando finaliza "Resident Evil" Chris, Barry, Jill, y Brad logran escapar en un helicóptero con rumbo a Racoon City, con la esperanza de que puedan divulgar todo lo acontecido.

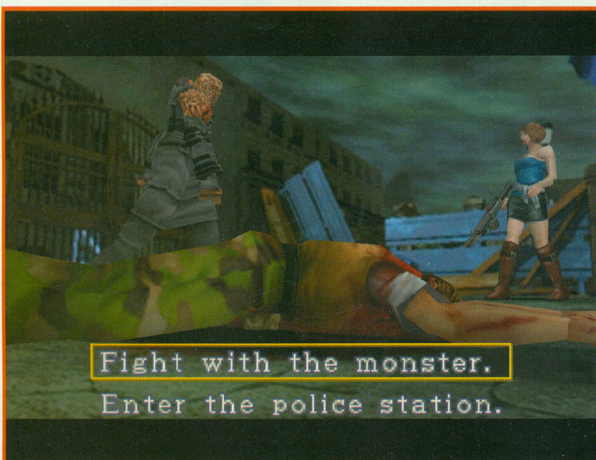


Novedades en el género

En RE3 tomaremos nuevamente el control de Jill Valentine, quien decide huir definitivamente de la ciudad de Racoon City la cual fue completamente capturada por zombies asesinos.

La interface del juego trae muchas mejoras con respecto a sus anteriores versiones: ahora disponemos de un mapa mucho más grande, el cual nos marcará las puertas cerradas y los puntos en donde se puede salvar el juego (obviamente una vez que hayamos pasado por ahí al menos una vez), el control de los personajes es mucho más fluido e intuitivo y además si nos agarra un zombie nos lo podremos sacar de encima a los empujones.

Pero más allá de todo esto, sin duda la novedad más importante es que podremos decir en momentos claves qué es lo que queremos hacer y según lo que elijamos, sucederán situaciones distintas (que por supuesto al final concluirán en lo mismo).



Maldita conversión

Si hay algo para lo que los muchachos de Capcom no sirven es para hacer buenas

Y para que más que una oferta sea un regalo...

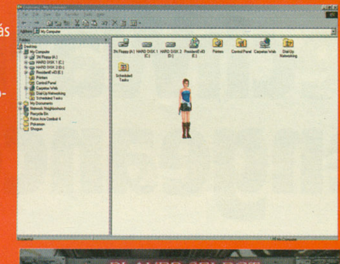
...el CD del juego posee dos mascotas interactivas para distenderte mientras estás trabajando o simplemente perdiendo el tiempo frente a la PC. Una es Jill que podrá caminar con un cuchillo o una pistola, y la otra es Nemesis quien te divertirá con sus venenosos tentáculos.

¡Y no me canso de mostrar bondades!

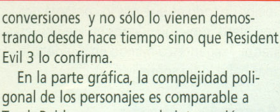
Para todos aquellos que querían ver el juego extra "The Mercenaries" sin tener que terminar el juego al menos una sola vez, éste ya viene habilitado dentro del menú de Autorun para que te emociones matando zombies y consiguiendo armas.

Y como si todo esto fuera poco... al comenzar el juego podrás elegir de primera cuál será el traje con el que Jill desarrollará la aventura y poder estar a la moda a la hora de acribillar muertos vivos...

Paso a entregarles el paquete para que corroboren la calidad sin ningún compromiso de compra... ¡ya voy, señora!







conversiones y no sólo lo vienen demostrando desde hace tiempo sino que Resident Evil 3 lo confirma.

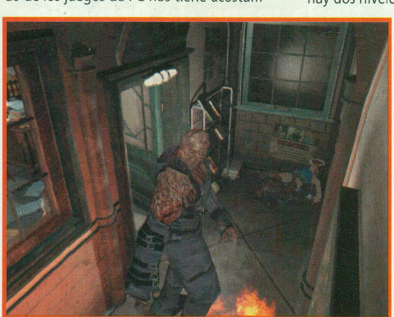
En la parte gráfica, la complejidad poligonal de los personajes es comparable a Tomb Raider, y para peor la integración con el escenario de fondo es tan mala que parece que están flotando. Está muy claro que lo único que hizo Capcom es agarrar la versión de PlayStation y acelerarla con el Direct3D de Windows, bastante flojo de su parte.

A pesar de los palos...

Tienen que entender que RE3 no es un mal juego, lo que sucede es que la conversión está tirada de los pelos y no cumple los requisitos gráficos suficientes al que el mundo de los juegos de PC nos tiene acostumbrados.



Más allá de todo eso, si no jugaste a las versiones anteriores y te frustraste porque los zombies no te dejaban vivir en paz, ésta es tu oportunidad de revancha. En el juego hay dos niveles de dificultad, "Easy" y "Hard", y si seleccionás la más fácil vas a tener a tu disposición un arsenal de magnitud tal, que podrás destruir a todos los enemigos sin siquiera preocuparte por la cantidad de balas que gastes.



Para concluir, RE3: Nemesis es un juego para ser jugado por aquellos que no tienen PlayStation y jugaron a los anteriores, o bien por los que se frustraron a mitad de camino con los anteriores (y tampoco tienen PlayStation).



XTREME PC — **EL PROMEDIO**

QUE TIENE: La tercera entrega de la saga Resident Evil lista para ser jugada en la PC.
LO QUE SI: Las mejoras en los controles. El mapa. La música. La historia general.
LO QUE NO: Los gráficos. Los modelos de los personajes y el simple hecho de que Capcom todavía no se haya decidido a ponerse las pilas con las conversiones para PC de sus juegos consoleros.

60%
BUENO

PROMEDIO
92%

XCD 2
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Fasa / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/mw4
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8-16 jugadores vía LAN e Internet.

PREMIO X XTREME



MechWarrior 4: Vengeance

Derecho al Podio



Tanto el terreno y los decorados, como los efectos y el cielo, son excelentes.

Por César Isola Isart

Seguramente nadie puede negar que el universo Battletech creado por FASA (sin olvidarnos de Ral Partha) pisa fuerte, y vaya si pisa fuerte que ya ha salido la cuarta entrega de MechWarrior, con mejoras no solo técnicas sino también en el estilo de juego, que atraparán incluso a los que no gustaron de las versiones anteriores, convirtiéndolo sin lugar a dudas en el mejor de la serie.

Primer Impacto

Señoras y señores, niños y niñas, por favor, pónganse de pie. Por fin está en nuestras manos... ¡La cuarta maravilla MechWarrior! Y nos complace presentarlo con un fuerte aplauso, mientras lo vemos subir al podio luciendo un nuevo y muy mejorado (aunque parezca mentira) aspecto gráfico que hace que dicho apartado sea simplemente excelente. Los Mechs se ven tan reales que saltan de nuestros monitores, nos disparan de verdad y hasta nos hacen sentir el temblor de sus pisadas. Nos meten de lleno dentro del juego y, por si fuera poco, escúchenlos rugir... ¡qué sonido! Esos lásers suenan como si salieran realmente de nuestras manos, y los misiles que nos acaban de rozar se sintieron tan cerca que tuvimos que correr nuestras cabezas. Estamos en un verdadero campo de batalla, ya sea desértico o nevado, con cabras a nuestro alrededor o águilas sobrevolándonos. El ambiente que se ha conseguido es sencillamente perfecto, y lo mejor de todo es que nos lo contagia por completo, sumergiéndonos en ese impresionante y gigantesco mundo en donde sólo el más hábil logra sobrevivir.

Segundo Impacto

Pero dejemos a un lado el aspecto técnico y situémonos dentro del juego. Ya pasaron el Vulture y los NovaCats de la impresionante intro, típica de un MechWarrior, y vamos derecho a las misiones de la campaña single player. Nos encontramos ante distintas luchas personales, traiciones y complicadas decisiones que nos llevarán a rescatar a quienes a lo largo del juego nos acompañan o, de lo contrario, a su muerte; claro que a cambio de ello puede que hayamos ganado

De la mano de Activision

Esta compañía fue la encargada de sacar al mercado las dos primeras versiones de MechWarrior, por supuesto para PC. Al comienzo para DOS, y luego en su segunda entrega, con una edición especial, desarrollado ya específicamente para Windows 95, fueron los que iniciaron esta larga empresa que ahora tenemos el gusto de disfrutar en manos de FASA. Fueron dos obras maestras que marcaron una época, iniciaron todo un universo y dieron vida a los mechs más importantes, desde el liviano y ágil Raven hasta el gigantesco Atlas. Y si bien fue más exitosa la segunda entrega, por todas las extensiones que tuvo, las misiones que posteriormente salieron, y la versión especial para 3dfx, es el primer MechWarrior el que todo fanático lleva muy dentro suyo en su corazón.



más armamento o un nuevo Mech... ¡y es que todo depende de nuestros intereses personales! y de cuán duros sean nuestros sentimientos hacia familiares, amigos y compañeros, por supuesto.

Como verán, la historia también es excelente y, aunque se le echa de menos uno que otro subtítulo, no afecta al resultado final y se entiende con facilidad. ¡Así que escuchemos ese fuerte aplauso!

Pero esto no termina ahí, pues a su vez el modo multiplayer es el complemento ideal para cuando terminamos la campaña. Con distintos modos de juego, podemos jugar contra nuestros amigos en red, o a través de Internet y, para mejor, si lo que queremos es probarnos contra la computadora, lógicamente tenemos la opción de elegir que los mechs enemigos sean manejados por ella, pero no sólo eso, también podemos optar por hacer que nos vengan en oleadas o probar la opción Master Trial, que consiste en aceptar el Mech que nos toque, elegido aleatoriamente y equipado tal y como lo usa la computadora, contra enemigos también elegidos a puro azar, escogiendo nosotros -por supuesto- el nivel de dificultad. Sin duda todo un desafío incluso para los más expertos.

Pero basta de halagos, demos paso a los MechWarriors anteriores y, por qué no, a los Heavy Gears. ¡Que también den su opinión!

A pura envidia

Bueno, creo que lo primero que debo decir es que me siento orgulloso de ceder mi lugar en este podio para dejarlo en manos de mi discípulo más cercano. Con toda honra me complace el decir que MechWarrior 4 es una verdadera joya, se lo mire por donde se lo mire. Para empezar, y para no repetir todo lo dicho por nuestro anfitrión sobre la excelente calidad técnica, creo que no hay mejor manera de homenajearlo que describiendo los puntos más sobresalientes en los cuales me ha superado y, para ello, debo describir el estilo de juego que esta nueva entrega nos ofrece. El nuevo título de FASA es mucho más dinámico, con mucha más acción y comandos mucho más simples, que harán las delicias de todo tipo de jugador, ya sea un experimentado mechwarrior perteneciente ya a la Élite, o un novato que recién da sus primeros pasos al mando de estas imponentes y gigantescas máquinas de guerra.

Por supuesto, sigue influyendo mucho el clima y el escenario -dado que nuestras armas se recalientan- por lo que en un desierto casi no podremos usar lásers, y deberemos optar por llevar con nosotros más cañones o, en menor cantidad, misiles. Como escenarios podemos encontrar lugares áridos, montañosos, árticos o incluso lunares, en los cuales también afecta en qué lugar del mismo nos encontremos, por lo que si estamos dentro de un lago nuestro mech refrigerará mucho más rápido y, créanme, debemos hacer uso de cada ventaja que podamos utilizar.

Y hablando de lásers y misiles, en MechWarrior 4 es mucho más completa la forma en que armamos nuestros mechs. Porque como siempre ocurrió, previo a cada misión debemos equipar a estos robots gigantes con las armas que nos sean más



útiles, ya sea de acuerdo a la misión o a cuál manejemos mejor. Y este punto ha mejorado gracias a que ahora no solo tenemos la limitación del peso y el espacio, sino que además se han clasificado las bahías que tiene cada mech, ya sea para armas misilísticas, como los Streak SRM o los LRM, como para lásers, los queridísimos PPC, o incluso para balísticas, como los distintos modelos de Autocannon y los Gauss Riffles. A su vez, algunos Mechs más versátiles tendrán algunas bahías especiales en las cuales cargar cualquier tipo de armamento. En general, las armas son muy similares a las versiones anteriores, cambios muy leves han surgido, el PPC sigue siendo imprescindible a comienzos del juego (donde todavía la temperatura no afecta demasiado), por su rapidez y por causar un gran daño en algún punto específico de nuestro enemigo, al igual que el Gauss, que si bien éste tiene las balas contadas, también su disparo es casi instantáneo y tiene ventaja en los

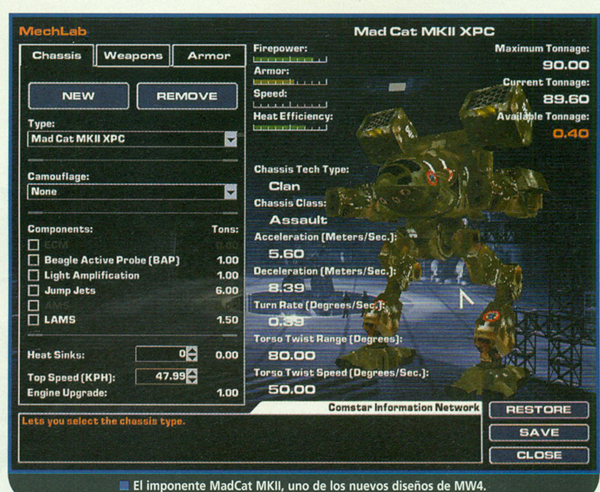
FASA toma las riendas

Luego, ya para la tercera entrega, FASA recupera los derechos y pasa el desarrollo del juego a Zipper, mientras también se desarrolla MechCommander. Ambos también por Micropose. Cuando ya todos dudaban de la calidad de estos productos, por los retrasos y continuos problemas durante su programación, nos sacuden con dos obras maestras. MechWarrior 3 no solo entraba por los ojos, sino que además conservaba todos los ingredientes de las versiones anteriores que lo habían convertido en un clásico, y daba un duro golpe a Activision, que ahora de la vereda de enfrente batallaba con sus Heavy Gears. Ya para finales, Microsoft adquiere FASA -por ende sus licencias- y tiempo más tarde saca su primer título completo del universo Battletech, que consiste en una versión Gold de MechCommander, con el agregado de nuevas armas y mechs, además de una nueva campaña.

Ahora, con MechWarrior 4 en las calles y siendo todo un éxito, solo nos queda esperar por MechCommander 2.

escenarios en donde hace mucho calor, dado que en general las balas recalientan muy poco. Por supuesto, sigue siendo también vital el uso de los misiles, que no solo causan un daño casi constante, sino que también desestabilizan, ideal principalmente para el multiplayer, haciendo que nuestro enemigo no pueda ponernos en mira. Y ni hablar de los nuevos Mechs... ¿Verdad, Heavy?

Sí. Es cierto, pero no solo los que se hicieron ahora para esta nueva versión, todos los diseños son excelentes, y para alegría de muchos, se ha dado mayor importancia a los del Clan y no tanto a los de la Inner Sphere... por lo que no veremos tantos mechs "humanoides" (por desgracia no están ni los Hunchbacks ni el Hollander, como tampoco -por suerte- está el Centurion) y sí más Cougars, Ravens, Vultures y Cats en todos sus aspectos, ya sean los Novacats o Shadowcats (que dicho sea de paso, es el mech con el que empezamos), como por supuesto el amado MadCat. Incluso tendremos una nueva versión de este último, además de la clásica, que consiste en (por si antes no era suficiente) poder llevar mucho más armamento y más armadura. Casi al extremo de un Atlas o un Daishi, y es que este nuevo MadCat llamado MKII pesa casi cien toneladas y le saca dos cabezas a su antecesor... Aunque si quieren un consejo, utilicen siempre el mismo mech, no vayan cambiando todas las misiones buscando el más pesado, déjenselos a los lancemates que los acompañan, que a su vez juntarán más y más experiencia. Además, es mucho más lindo verlos ya sea de día o de noche, con las luces de los lásers o misiles reflejándose... Aunque para ello también podemos optar por una nueva cámara que nos saca afuera, a una vista en tercera persona, dándole un toque más arcade al juego.



El imponente MadCat MKII, uno de los nuevos diseños de MW4.

Pero ya hablamos nosotros demasiado... mejor démosle la palabra al mismísimo MechWarrior 4, que sin duda alguna puede hablar por sí solo.

La humildad de un grande

Muchas gracias por todo lo dicho, la verdad me siento orgulloso de llegar a esta instancia, que me nombren como el mejor de la serie, y más aún estar nominado como uno de los mejores juegos que han salido este año, pero yo mismo debo reconocer que no todos deben ser laureles... He de decir que la inteligencia artificial de los lancemates no es perfecta y nos complica mucho al final, cuando actuamos en la ciudad, pues les cuesta encontrar el camino y suelen quedarse trabados entre algunos edificios. Si ya buscamos algo más específico, todavía podemos ver algunas líneas rectas, parte de los polígonos que conforman el horizonte, o incluso las voces de los actores, que justamente lo que menos parecen es eso, pues carecen por momentos de absoluto realismo. Y siendo ya muy quisquillosos, hablemos por último del multiplayer, que siendo realmente muy entretenido peca de falta de originalidad. Pero bueno, tampoco me voy a tirar tan abajo... ¡en verdad soy una maravilla! ¡Así que cómprenme ya!

Mechs

ShadowCat: Un mech rápido y muy fácil de usar. No tiene una gran capacidad de armas ni demasiada armadura, pero dentro de sus limitaciones es muy versátil, pues puede llevar todo tipo de sensores, defensas anti misiles y jump-jets.

Vulture: Tal vez el mech más querido, junto al MadCat, por los fanáticos de Battletech. También muy rápido y ya dentro de la categoría Heavy, tiene la capacidad de rotar su torso los 360 grados, por lo que su manejo es muy simple.

Mauler: Tal vez el mejor mech si promediamos armadura, armamento y velocidad. Es muy versátil, puede llevar casi cualquier tipo de arma, y su gigantesco diseño hace que su torso esté más protegido, por lo que estaremos a salvo dentro de él por más disparos que nos emboquen.

Daishi/Atlas: Muy pesados y lentos, pero con mucho, mucho espacio para armadura y armas. Tienen como debilidad que su torso está demasiado expuesto y que tienen la cabina muy accesibles para un disparo enemigo certero, especialmente el Atlas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El nuevo simulador del universo Battletech. ¿Alguien quiere más?
LO QUE SI: Gráficos, sonidos, jugabilidad, adicción, la atmósfera que crea alrededor nuestro y cómo nos mete adentro del juego, el haber diferenciado los distintos tipos de armas a la hora de armar los mechs, la dificultad, el estilo de juego simplificado, la presentación, la historia, el completísimo manual, el nuevo diseño del MadCat... todo, realmente todo.
LO QUE NO: Necesita un equipo bastante potente para verlo al máximo de detalle y una instalación de 1 GB si queremos ahorrarnos buenos tiempos de carga. Lo desesperante que se vuelve algunas veces el esperar a nuestros compañeros a que encuentren el camino correcto. Se extraña al Hollander y los Hunchbacks.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wayward Designs / Hasbro
INTERNET: www.b17flyingfortress.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM 8x, 700 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **94%**

B-17 Flying Fortress II : The Mighty Eighth

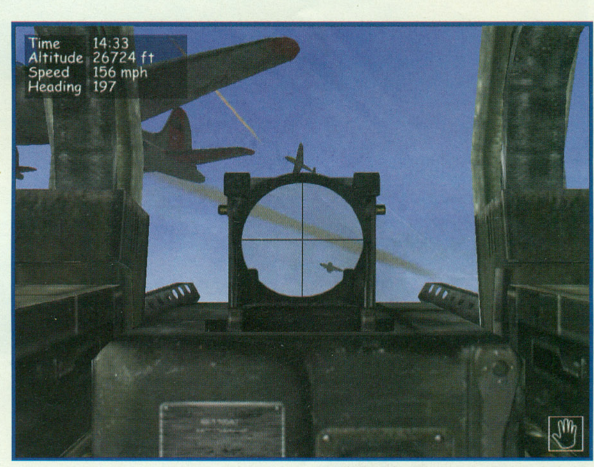


Cómo transformar a diez mocosos en hombres

Por Sebastián Riveros

Jerry bailaba alegremente. La orquesta sonaba fuerte interpretando su canción favorita. La chica que lo acompañaba se las había arreglado para resistirse a sus encantos durante horas, pero al fin había caído en sus redes. Sus compañeros, celosos, se rieron de él y decidieron volver a las barracas para jugar unas partidas de póquer. Pero él sólo quería divertirse, pasarla bien. Mañana temprano, Jerry y sus nueve compañeros despegaban una vez más a bordo del Daisy Mae para cumplir con la misión número 15, un raid de bombardeo sobre una fábrica de municiones que los nazis habían ocupado. Jerry trataba de disimular su miedo. Había oído que las defensas antiaéreas alemanas habían sido reforzadas y el pronóstico anunciaba un hermoso día soleado, sin nubes entre las que el bombardero pudiera ocultarse. Aun si sobrevivían, tendría que afrontar diez misiones más antes de volver a casa...

El Boeing B-17 Flying Fortress es uno de los aviones más recordados de la historia de la aviación. Sus misiones diurnas de bombardeo son casi legendarias, al igual que la valentía de sus tripulantes. Y al fin tenemos entre nosotros un juego que hace honor a la leyenda. La gente de Wayward Designs nos trae un simulador realmente excelente, que marca el regreso de Hasbro a los simuladores más serios. La aparición de simuladores más sencillos como Gunship! o Hornet's Nest casi nos había hecho perder la fe en la empresa que una vez nos diera clásicos como Falcon. Pero, por lo visto, ha decidido regresar con todo. Y es un regreso con gloria.



Mientras se instala el juego, podemos ver fotografías y leer el testimonio de un tripulante de un B 17. Es fascinante la forma en que el juego transforma esas vivencias casi en realidad. Flying Fortress es un simulador espectacular, pero también es un juego cargado de tensión y sobre todo, muy, muy divertido.



Wayward designs es parte de Rage, una empresa responsable de títulos muy vistosos pero con poca sustancia como Incoming o Expendable. Pero Flying Fortress es un simulador sólido lo miren por donde lo miren. Y los gráficos no están nada mal.

Vuelo al infierno

La Octava Fuerza Aérea de los Estados Unidos estaba equipada con el B-17. Sus misiones de bombardeo eran algunas de las



más peligrosas. Estos bombarderos estaban equipados con miras Norden, que les permitían soltar sus bombas con gran precisión. Esto les permitía aumentar enormemente su efectividad. Por desgracia, para lograrlo el navegante debía ver con claridad el terreno de modo que, contrariamente a lo que indica el sentido común, los B-17 debían llevar a cabo sus misiones de bombardeo durante el día, totalmente expuestos a la artillería antiaérea y a los interceptores alemanes. Y puesto que las misiones siempre tenían por objetivo blancos industriales y militares de gran importancia, artillería e interceptores eran lo que sobraba. Tripulaciones enteras de muchachos muy jóvenes perdieron la vida en su esfuerzo por detener a la maquinaria de guerra nazi pero cumplieron un rol preponderante para lograr ese objetivo.

El juego nos presenta muchas opciones. La estrella del espectáculo es el mismo B-17. El nombre "Fortaleza Volante" es sin duda el más apto para describir este monstruoso cuatrimotor, armado con 12 ametralladoras calibre 50, ubicadas en distintos puntos del aparato, y 6 bombas. Una de las mejores características del juego es que se nos permite tomar cualquiera de las diez posiciones en el bombardero. La tripulación de un B-17 se componía de un piloto, un copiloto, un navegante, un operador de radio y seis artilleros, dos de los cuales ocupaban torretas giratorias. Obviamente, es un trabajo extenuante vigilar todos los puestos, pero no tenemos que hacerlo. La excelente inteligencia artificial puede encargarse de todo. Si queremos jugar una misión ocupando un sólo puesto, podemos hacerlo sin ningún problema. Otro detalle es que el juego también simula a cada uno de los tripulantes. Todos ellos tienen sus propias características, se pasan información, avistan enemigos e incluso discuten si piensan que alguno no está cumpliendo con su deber. Afortunadamente, los mensajes realmente importantes aparecen subtitulados en rojo para que podamos tomar cartas en el asunto y evitar confusiones. Pueden intercambiar posiciones y ayudarse mutuamente en caso de que uno de ellos se encuentre herido. Contamos con una vista exterior de nuestro avión, una vista de acción, que nos permite utilizar los controles y la vista de los tripulantes para seleccionarlos y ordenarles que apaguen un incendio que se puede haber producido, ayuden a un compañero herido o que ocupen un puesto que se encuentre libre. Esto se hace necesario en caso de que uno de los tripulantes muera. Si eso sucede, perderemos el control de tal puesto hasta que otro tripulante lo reemplace. Si el artillero de cola muere y el operador de radio no está haciendo nada, se pondrá de pie y recorrerá la distancia desde su puesto hasta la cola, sacará el cadáver de su compañero de la silla y ocupará el puesto. Evidentemente, la perdida de un tripulante se traduce en graves problemas para el resto de la tripulación. Si mueren tres de ellos, las posibilidades de defender el avión y cumplir con la misión se hacen muy escasas. Si de todas formas logramos completar la misión a pesar de nuestras bajas, los caídos serán reemplazados por nuevos reclutas, pero perderemos el bonus de experiencia que los sobrevivientes sí recibirán. Una tripulación unida y experimentada hace toda la diferencia del mundo.

Los gráficos del juego son excelentes. Cada avión y cada puesto está retratado a la perfección. Los efectos visuales son realmente impresionantes. Al ocupar una torreta y disparar, más que un juego de PC parece que estamos mirando uno de los documen-



tales del History Channel, solo que a todo color. Derribar a los interceptores es una experiencia espectacular. Las balas dejan un rastro naranja durante unos instantes y podemos observar los impactos en el fuselaje enemigo. El avión estalla en llamas mientras las alas y varios escombros se desprenden del fuselaje. El B-17 es un avión que puede soportar muchísimo daño. Si los impactos son fuertes veremos cómo el metal comienza a desprenderse y los motores echan humo negro o se incendian. El juego también muestra con crudeza la muerte de los tripulantes. Si uno de ellos es alcanzado, podremos ver su cuerpo ensangrentado, lleno de orificios de bala y reclinado sobre su arma o escritorio de trabajo. El sonido tiene el mismo nivel de realismo, aunque lo más llamativo no son los disparos o el ruido de los cuatro motores de nuestro bombardero sino las excelentes voces de los miembros de la tripulación. Es un alivio que Wayward no haya descuidado este aspecto, ya que unas voces mal hechas realmente hubiesen arruinado toda la experiencia. Afortunadamente, la presentación gráfica y el sonido se complementan a la perfección.

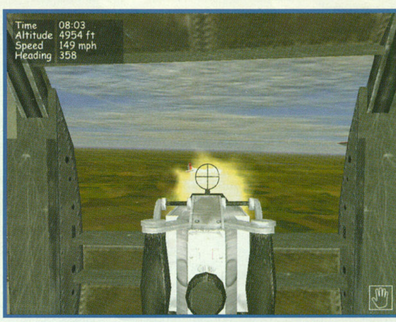
¡Bandidos a las 6, abajo!

La gran sorpresa es el modo Multiplayer. Varios de ustedes ya deben estar sentados en un lago de baba, soñando con formar una tripulación completa. La buena noticia es que esto es posible. Si se juntan diez podrán formar una tripulación completa. Pero lo mejor es que el juego soporta hasta 16 jugadores en modo Multiplayer. Los otros seis podrán jugar como escoltas del bombardero en las cabinas de un P-38 Lightning, un P-47 Thunderbolt o un P- 51 Mustang. Y si esto no los satisface o si los tripulantes del bombardero se creen invencibles, tendrán la oportunidad de hacerlos callar volando par la Luftwaffe a bordo del BF 109, el FW 190 o el escurridizo ME 262.



El juego solamente tiene un problema. Si bien los requerimientos mínimos no son tan terriblemente altos, la verdad es que si no estuviste actualizando tu PC en los últimos meses, éste es un juego que te lo va a hacer notar. El problema más evidente es la renderización del terreno, que tarda bastante en alcanzar una resolución aceptable. Lo mismo sucede con las texturas de ciertos aviones. Si los requerimientos mínimos te parecen altos, los requerimientos recomendados sencillamente cruzan la estratósfera. Si lo que quieren es disfrutar de una experiencia de juego agradable van a necesitar como mínimo un Pentium III de 60 MHz y mucha memoria. Y no, 128 MB no es mucho... vayan pensando en 256 MB.

Pero si realmente te gustan los simuladores, Flying Fortress es una de las mejores razones que podés llegar a tener para actualizar tu sistema. Los simuladores de vuelo más revolucionarios siempre tienen requerimientos que parecen excesivamente altos en un principio. Cuando Falcon 4.0 salió a la venta la mayoría de los pilotos virtuales que lo compraron tenían una Pentium de 166 MHz. Ninguno de ellos podía disfrutar del juego como es debido pero aún hoy continúan jugando, ya con sistemas superiores. Lo mismo puede pasar con Flying Fortress. Un título que está destinado a ser un clásico del género y un nuevo standard entre los simuladores de la Segunda Guerra Mundial.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Simulación realista y la vez divertida, al más puro estilo "Memphis Belle".
LO QUE SI: Gráficos, sonido, modo multiplayer, la inteligencia artificial.
LO QUE NO: Requerimientos muy altos para disfrutarlo como Dios manda.

94%
CLASICO

Rising Sun: Imperial Strike

■ Por César Isola Isart

A principios del año pasado elogiamos a un juego de estrategia por turnos llamado Rising Sun por el realismo histórico de sus campañas y lo fácil que era jugarlo, principalmente por lo acertada que resultaba la interface, al mismo tiempo que criticamos lo monótono que se volvía tras jugarlo unas horas. No agregaba nada nuevo al género, pero era un buen juego para el entusiasta de la estrategia por turnos. En los apartados gráfico y sonoro, Rising Sun contaba con detallados decorados y unidades y buen sonido, pero no se destacaba, digamos que solo cumplía.

En Imperial Strike ocurre algo similar. Esta vez nos encontramos ante una inminente invasión japonesa a través del Pacífico; el objetivo: Seattle. Dos campañas y diez escenarios conforman esta nueva entrega de la gente de Talonsoft y entre cuelgue y cuelgue (es bastante inestable) podemos asegurar sin duda que se hacen demasiado cortas. Por suerte, en el website de la compañía se pueden encontrar más escenarios, aunque no entendemos por qué no están incluidos en esta nueva entrega.

En definitiva, Imperial Strike es más Rising Sun, lo que implica un muy buen juego más un completo multiplayer, con muchas opciones de conexión. Ya sea por red, módem o Internet siempre es mejor jugar contra un amigo. Entonces, si les gusta la estrategia por turnos, sin duda lo tienen que jugar, y si nunca se decidieron por probar este género, también es recomendable por lo fácil que resulta aprender a jugarlo.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Talonsoft
INTERNET: www.talonsoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 16 jugadores vía Internet, LAN, 2 jugadores vía Módem

PROMEDIO 72%

Chicken Run

■ Por Rodolfo "Fito" Laborde

En el comienzo de Chicken Run somos Ginger, la gallina heroína que intenta escapar junto a sus compañeras, de muchas menos luces que ella, de una granja que bien podría pasar por campo de concentración, a cargo de la malvada Mrs. Tweedy. La historia del juego, al igual que la película (Pollitos en fuga), trata sobre los ingeniosos métodos de escape que intentan poner en práctica las gallinas, que no quieren pasar a la historia como cubitos para caldo. En la mayoría de los sectores del juego habrá que ir consiguiendo los ítems necesarios para armar unos aparatos que parecen sacados de la compañía ACME, necesarios para que "El Gran Escape" tenga éxito de una buena vez. Desgraciadamente, Mr. y Mrs. Tweedy no están solos, sino que los acompañan los mejores amigos del hombre y los peores enemigos de las gallinas: los perros. Precisamente por eso, tendremos que actuar a lo Solid Snake (de hecho Chicken Run tiene muchas similitudes con MGS), ocultándonos de nuestros captores, evitando las zonas con mucha iluminación, moviéndonos pegados a las paredes y escapando del área de visión de los crueles caninos, algo muy fácil de lograr gracias a un radar que, repito, es idea vista en Metal Gear Solid. Lo bueno del juego es que, aparte de poner a prueba nuestra habilidad, exige al jugador una buena cuota de ingenio. Lo malo es que las cámaras no ayudan demasiado que digamos y muchas, muchísimas veces desearíamos tener una vista en primera persona. Así y todo, Chicken Run es un muy buen juego pero, si tenemos en cuenta la cantidad de títulos alucinantes que hay para PC por estos días, yo no gastaría ni una pluma en esta aventura de gallinas.



FICHA TECNICA

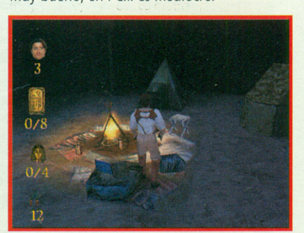
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blitz Games/ Eidos Interactive
INTERNET: www.blitzgames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 74%

The Mummy

■ Por Maximiliano Ferzzola

Y acá tenemos oootra conversión, oootra vez de Konami, del mundo de la PlayStation a los procesadores de la PC. Y, como de costumbre, siendo el juego exactamente el mismo en ambas plataformas, unos cuantos puntos le son bajados. No podemos, jamás, comparar el poder de una Play con el de una PC. Por lo que, para esta última, los requisitos serán mucho más exigentes, si es que el juego desea aprobar. The Mummy sigue la misma línea argumental de la película. O sea, vamos a ver qué onda por esas ruinas egipcias que prometen tesoros inenarrables y, de golpe y porrazo, terminamos despertando al Faraón jodido ése y a sus secuaces, las momias tontas. Acá el terror y la aventura se dan la mano. Y, si le ponemos unos prominentes senos al muchacho protagonista, no nos resultaría difícil distingir a Lara peleando contra algunos de los zombies que acecharon Racoon City. Bueno, tal vez decir Tomb Raider sea mucho, porque el planteo de los "puzzles" está muchísimo más simplificado que en el juego de la nena mimada de Eidos. La mayoría de los acertijos tienen muy fácil solución, jalando algún switch, matando todos los monstruos o saltando y saltando. Siempre la solución se encuentra dentro de la misma sala. Los gráficos no son del todo malos, pero está claro que podrían haber sido mucho mejores. Las animaciones, por ser de PC, apestan y los sonidos zafan hasta ahí nomás. Si en Play éste fue un juego que rozaba la categoría de muy bueno, en PC... es mediocre.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Universal / Konami
INTERNET: www.konami.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 59%

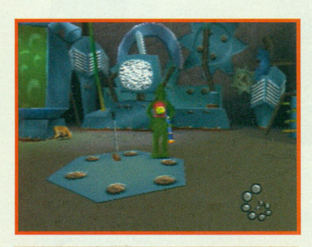
REVIEWS

AVENTURAS/RPG

The Grinch

Por Maximiliano Ferzzola

Si hay algo que me revienta, aparte de los juegos malos que me da DaN, es tener que analizar el mismo juego en consolas y después en PC. Porque no sólo los gustos de los usuarios y las tendencias son diferentes en ambas plataformas, sino que además los juegos, en su gran mayoría, son iguales. Entonces tenemos a The Grinch, que en PlayStation se llevó unos merecidos 59 puntos y en PC, siendo igual, se lleva unos 42... The Grinch, en la conversión, lo único que ganó fue una leve mejora en los gráficos y nada más. El Grinch, alias Jim Carrey, había diseñado muchos inventos que lo ayudarían en la noble tarea de frustrar las Navidades. Pero, en una ráfaga de viento, todos los planos se le fueron volando. Ahora deberá bajar al mundo humano a buscar sus planos y, de paso, hacer cuanta travesura pueda. Eso de arruinar las navidades suena divertido, pero en esta versión ¡NO LO ES! ¿Cuál es el drama? Para empezar, los mapeados son demasiado amplios y no están diseñados con demasiada intuición. Perderse es más que fácil y encontrar aquellas cosas que nos sirven para la misión es tarea poco recomendable para quienes no gocen de una paciencia a prueba de emboles y trabas. Los gráficos no son lo que se dicen demasiado atractivos y los soniditos en PC son patéticos. Y, lo peor, aún en esta conversión y sin ser la séptima maravilla, es que tiene un problema de frame rate muy molesto. ¡Usuarios de PC, húyanle al bicho verde!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Universal/ Konami
INTERNET: www.konami.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 42%

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Microsoft Casino

Por Rodolfo A. Laborde

Esta nueva entrega de Microsoft es algo así como un juego y a la vez una especie de visita guiada por todas las maravillas -o al menos las que gatillaron lo suficiente para aparecer entre mano y mano- que nos esperan en Las Vegas, la ciudad de los casinos y el boxeo. Sí, leyeron bien. Por un lado tenemos un juego en el que podemos visitar tres de los casinos más importantes (Treasure Island at the Mirage, Mirage y Bellagio) y disfrutar de todas sus mesas de juego, ya sea la de ruleta, Craps, Black Jack, Baccarat, Pai-Gow Poker y Caribbean Stud Poker, o bien usar alguna de esas máquinas que nos quitan hasta las ganas de comer; me refiero, claro, a las máquinas tragamonedas -Slots-, Video Poker, Video Keno (algo parecido a nuestro Quini pero con más números), entre otros. Y si perdieron hasta el apellido y sólo les quedan los lompas... ¡No se preocupen! Pueden pasar por los cajeros automáticos y endeudarse hasta la cabeza, sacando más y más guita para tirar en apuestas. Y cada tanto, irán apareciendo imágenes de los boliches más copados de la zona, junto a algunos datos de los mismos. ¡Interesante!

Microsoft ya nos tiene acostumbrados a productos de calidad que, si bien no suelen entrar en la categoría de clásicos, tienen una cantidad de detalles y terminación tan piolas que lo destacan mucho del resto. Buena música incidental, personajes muy bien animados y un tutorial, completito, para que todos puedan aprenderse las reglas de cada juego, son algunas de las muchas bondades que presenta este Microsoft Casino. Para tener muy en cuenta.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Glasseye Entertainment/ Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/casino
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 70%

REVIEWS

SIMULADORES

Virtual Pool 3

Por Diego E. Vitorero

Para los que no la conocen, Jeanette Lee (alias la Viuda Negra), está considerada como una de las más grandes jugadoras de la WPBA (Women´s Profesional Billard Association) del momento, por más que en los últimos años fue Allison Fisher quien se llevó los honores a escala mundial. Para "The Black Widow" esto no es problema, ya que Interplay la eligió para promocionar a Virtual Pool 3. Por otro año más, la saga Virtual Pool se lleva todos los premios como la mejor serie en simulación de billar. Lo interesante es que cuenta con 21 variantes de juego, uno mejor que el otro y todos con sus reglas originales, lo que nos asegura total diversión dada la versatilidad y realismo de juego. Entre las variantes más destacadas están: Snooker, Honolulu, One Pocket, Rotation y muchas más. También podemos jugar al "Career Mode" y apostar para ganar posiciones y llegar a ser los amos del taco. Por desgracia hay un área que le quita algo de calidad a todo lo espectacular que tiene Virtual Pool 3: el sonido. Si bien emula el ruido típico de las bolas cuando impactan unas con otras, lo que ocurre es que se percibe un sonido "seco" y falto de eco, lo cual da la sensación de que se corta un poco. Estoy convencido de que Virtual Pool 3 es el mejor de la saga. Tiene agregados que lo hacen rozar la perfección en todo momento, como la física de la bola y diseño de los escenarios, excepto por el sonido, claro. Sin ir más lejos es uno de esos juegos que nos permite entretenernos por largas horas y sin cansarnos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Celeris / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP o LAN

PROMEDIO 88%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Nvidia compró 3dfx

En una movida que dejó descolocado a más de uno, los creadores de la Voodoo terminaron por vender la compañía a su principal rival

Muchos no podían creerlo cuando 3dfx reveló su inesperada transacción con los productores de chips Nvidia -su competencia directa- y el consiguiente despido de todo su personal. Hacía cuestión de un mes atrás, 3dfx había anunciado en Comdex que había vendido su planta de manufactura principal y que en no mucho tiempo más dejaría de producir y vender placas gráficas. Según voceros de la compañía, toda esta movida fue ni más ni menos que una decisión planeada desde hacía ya tiempo, con el fin de recuperar la mayor cantidad de capital para sus inversores, que venían sufriendo pérdidas constantes desde muchos meses atrás.

Nvidia pagó alrededor de 112 millones de dólares por las licencias, las marcas y la tecnología 3D desarrollada por Gigapixel y 3dfx, aparte del inventario de chips con el que contaba esta última. La empresa compradora no dio ningún tipo de datos pero corre el rumor de que Nvidia intentaría estudiar la manera de incluir la tecnología recién adquirida en sus propios productos.

Ahora sólo quedan dos empresas monumentales que se disputan el primer puesto en el mercado de las placas aceleradoras: ATI y Nvidia.

El más sorprendido de todo este asunto resultó ser el propio personal de 3dfx, que fue notificado recién a último momento, siendo despedido casi al instante. Desgraciadamente, el arreglo no incluía la transferencia del staff de 3dfx a Nvidia, aunque estos últimos aseguraron estar a la búsqueda de talentos dentro de la industria.

El Intel del futuro

Como siempre pudimos apreciar, el tamaño de los componentes electrónicos disminuye con el correr del tiempo. Recordemos las primeras Sound Blaster 32 que ocupaban medio gabinete. Ahora están siendo reemplazadas por placas de sólo un tercio del tamaño y una calidad superior.

Con los microprocesadores ocurre algo similar, los transistores cada vez son más pequeños y permiten que sus chips contengan millones de estos pequeños dispositivos. Aunque el desarrollo de estas tecnologías involucran inversiones millonarias, el continuo crecimiento y el abaratamiento de costos finales lo justifica, permitiendo que cada día poseamos microprocesadores más poderosos.

Intel ha revelado que sus científicos tienen la capacidad para desarrollar transistores de 0.03 micrones (tamaño similar al ADN humano) mediante técnicas litográficas; para el 2005 estarían fabricando microprocesadores de 10 GHz en procesos de 0.07 micrones y con una capacidad mayor a los 400 millones de transistores (un P4 actual tiene 42 millones de transistores). Gracias a estas mejoras también se disminuye considerablemente el consumo de estos micros, que se encontrará cercano a 1 volt mientras que los actuales utilizan voltajes cercanos a 1.7 volts y producen mayor disipación de calor. Podremos tener PC portátiles con mayor autonomía o simplemente necesitar menos enfriamiento para overclockear uno de estos chiches.

Los procesadores actuales se están construyendo en procesos de 0.18 micrones y para fin de año puede que Intel migre a los 0.13 micrones.

Para el 2005, cuando estos procesadores



arriben a nuestras costas, podremos disfrutar de todo el poder que nos ofrecen utilizando sus capacidades para realizar muchas tareas en tiempo real que ahora son imposibles de ejecutar o simplemente para asombrarnos con los gráficos de algún juego 3D corriendo en nuestro flamante Pentium VIII.

Las APIs de sonido

Entrando directamente por los oídos

Por Martín A. Espelosin

Los sonidos de los juegos comenzaron como unos simples samples, o archivos MIDI, pasando a implementar diferentes técnicas para poder representar al mundo y la música lo más fielmente posible. Así como los gráficos han evolucionado con más polígonos y texturas, el sonido no se ha quedado atrás, proporcionando una experiencia digna de ser vivida.

En la actualidad existen diferentes técnicas para poder representar el sonido en un ambiente puramente tridimensional. Los desarrolladores han podido posicionar diferentes fuentes de sonido en una habitación, calculando velocidad, distancia y volumen. En el mundo real no es lo mismo escuchar un avión a 1000 metros de distancia, que a 50 metros. Estos efectos no son posibles sin un algoritmo determinado debido a la limitación de los 16 bits de sonido, porque no existe suficiente espacio como para contener tal información.

De todo esto surgieron las famosas APIs, herramientas de programación que los propios desarrolladores utilizan a su antojo. Las más conocidas son DirectSound3D, con sus extensiones EAX y Aureal3D.

DirectSound3D

Es la API de Microsoft incluida en las librerías de DirectX. Básicamente es una serie de comandos que ayudan a los programadores de juegos a posicionar el sonido en un espacio 3D. En la vida real, el cerebro percibe la posición de la fuente de un sonido gracias a que las ondas del mismo alcanzan en diferentes momentos a cada oído. Lo que hacen las APIs es simular esos ligerísimos retardos para "engañar" al cerebro, haciéndolo creer que la fuente de los sonidos proviene de diferentes posiciones alrededor del oyente.

Si una placa es compatible con DS3D utilizará el hardware de la misma para poder realizar cualquier tipo de efectos. Si no lo es, lo hará igual pero utilizando el microprocesador, con la consecuente disminución en la performance y pérdida de calidad.

Dichas librerías han ido evolucionando con las diferentes versiones de DirectX, incorporando diferentes y nuevos efectos para el deleite de nuestros oídos. Esto se considera como una de las ventajas principales sobre las otras APIs, dado que al pertenecer al conjunto más popular de controladores corren con el caballo del comisario.

Aureal3D

A3D es un API desarrollada por Aureal Seminconductor y es conocida como la técnica más efectiva en el mundo del audio posicional. Este método se basa puramente en algoritmos matemáticos que utilizan un modelo increíblemente preciso. También tiene en cuenta la geometría de la escena del juego y usa trazado de ondas para calcular las diferentes reflexiones de las posibles fuentes de sonido, efecto conocido como "Efecto Doppler". Como si esto fuera poco, y por el mismo precio, calcula las diferentes posiciones en el eje z, o sea diferencias en la altura y los posibles encuentros con objetos en el camino de la onda de sonido.

Una técnica muy común es la de crear "conos de sonido", mediante los cuales se puede definir la distancia y el ángulo hacia la onda de audio, es decir, si estamos en una habitación en frente de una puerta por la cual emerge un sonido proveniente de otra habitación, no es lo mismo estar en línea recta que a 45 grados.

Todo esto hace que se considere a dicha API como una de las más parecidas a lo que realmente ocurre en la vida cotidiana.

EAX

Presentada por Creative, Environmental Audio Extensions (Extensiones de Audio Ambiental) no es precisamente una API, no representa sonido en el espacio ni tiene idea de dónde viene. Pero lo que hace lo hace realmente bien. Simplemente EAX es una serie de técnicas de reverberación. Simula el sonido en diferentes ambientes.

En realidad son extensiones de DS3D, y mientras esta misma se encarga de posicionar el audio, EAX modifica y filtra los diferentes canales agregando sus propios efectos. Con sus 26 presets estándar es capaz de representar el sonido como si ocurriera dentro de una habitación pequeña o hasta en un estadio de fútbol, pasando por baños, corredores de madera, etc.

Técnicamente el sonido se puede descomponer en dos partes: "camino directo" y "reflexiones". El camino directo es simplemente la onda de sonido que incide en línea recta hacia nosotros, en cambio las reflexiones son consideradas como todos los posibles rebotes de la onda con todos los objetos que pertenecen a una escena, y es ahí en donde EAX pone el énfasis en su trabajo.

Lo mejor de esta técnica es que no hace falta que el juego la soporte, ya que al tener una placa con su propio engine de reverberación como la SoundBlaster Live!, es posible aplicarla con excelentes resultados.

Un poco de Historia

Cuando Microsoft realizó DS3D con su DirectX 3, no ofreció ninguna aceleración por hardware; aunque prometía la implementación de la misma en un futuro cercano, brindando a los desarrolladores sus propios algoritmos. Aureal no quiso utilizarlos, dado que en su cabeza rondaba la idea de una aceleración por hard. De aquí nació A3D, brindando un puñado de comandos para descargar el peso que el pobre micro tenía que soportar y facilitar la vida a los programadores.

Mas tarde Microsoft se avivó de la situación e incluyó la aceleración prometida con su DirectX 5.

Creative, conocida mundialmente por sus placas de sonido SoundBlaster, logró implementar su propia técnica para ecualizar el sonido de acuerdo al ambiente, largando al mercado su línea de placas Live!, que debido al éxito comercial poco a poco fueron ganando mercado hasta convertirse nuevamente en un estándar de la industria.

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $500
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO 93%

Teppro Impact 4 Pro

Una versión mejorada de su modelo GeForce 2 GTS

Poco tiempo después de que Nvidia anunciara un nuevo integrante de su familia, el GeForce 2 Pro, Teppro pone en nuestras manos una de sus más recientes placas de video, la Impact 4 Pro, que utiliza este nuevo diseño de Nvidia.

Por Mariano Firpo

Ocupando un lugar entre las dos placas de video más rápidas que existen hoy en día para PC, podemos decir que la GeForce Pro es muy similar a su modelo anterior, GTS, con algunas mejoras menores que se pueden observar en el cuadro.

Una de las mejoras más interesantes es la inclusión de un conector especial para monitores "Flat Panel" con el cual podremos apreciar las increíbles resoluciones que soportan. También encontramos en este modelo un conector o salida para el televisor que brinda una excelente calidad visual.

La placa incluye un cooler para disipar el calor que genera el poderoso chip de Nvidia, pero la memoria sigue trabajando sin problemas ni necesidad de enfriamiento. La Impact 4 Pro usa memorias DDR de 5 nanosegundos.

La placa tiene rendimientos similares a su hermana menor y es capaz de hacer que juegos "pesadísimos" como Giants: Citizen Kabuto o Sacrifice corran como si de simples Tetris se tratasen.

Hay que aclarar que algunos motherboards no muy modernos pueden tener problemas de incompatibilidad pero los casos son pocos (Soyo 6BA+, Soyo 5EHM y algún mother de Intel con chipset 820). La Impact 4 Pro es una placa de alto consumo y, si a esto le sumamos algunos de los microprocesadores de AMD de última generación a nuestra PC o gran cantidad de periféricos, será necesario que nuestro gabinete esté equipado con una fuente ATX de 300 Watts (muy recomendado), para no tener problemas con la alimentación.

Otra característica destacable es la inclusión de un software de reproducción de DVD, InterVideo WinDVD 2000 2.2, en su versión Full, que viene acompañado por una guía interactiva de películas de cine. El software es de una excelente calidad y su interfaz es simple, cómoda y moderna. Gracias a que la Impact 4 Pro posee la capacidad de descomprimir formatos DirectShow, MPEG-1, MPEG-2 y a un sistema mejorado de compensación de video en movimiento, podremos apreciar las películas en DVD con una fluidez asombrosa.

Todas las características que poseía la GeForce 2 GTS están presentes en la Impact 4 Pro (antialiasing, soporte para bump mapping, compresión de texturas, etc). Para ver un listado más detallado pueden remitirse a la edición de XPC de septiembre de 2000.

Los benchmarks se realizaron en Win98 SE sobre un Celeron de 400MHz, con un Soyo 6BA+4, 64 MB de RAM y una SBLive! 256. Se utilizó la versión 1.17 de Quake 3 (demo001.dm3), con la geometría y texturas de mayor definición, sistema de filtro bilinear, V-Sync desactivado, lightmap y sonido activado en baja calidad. Se utilizaron los últimos drivers de Nvidia (D3) testeando resoluciones entre 640x480 y 1600x1200. Por lo que pudimos apreciar, la placa agota totalmente a nuestro microprocesador y las pruebas solo nos dan una idea pobre de lo que es capaz de hacer el nuevo modelo de Teppro/Nvidia.

Estamos llegando a un punto en donde las placas de video hacen la mayor parte del trabajo pesado de los juegos y el microprocesador acompaña en un papel indispensable pero de mucha menor importancia. Esta nueva Impact 4 Pro de Teppro tiene un futuro prometedor.

	GeForce 2 GTS	GeForce 2 Pro	GeForce 2 Ultra
Frecuencia del Micro	200 MHz	200 MHz	250 MHz
Frecuencia de la RAM	333 MHz o 166 MHz DDR (6 ns)	400 MHz o 200 MHz DDR (5 ns)	460 MHz o 230 MHz DDR (entre 4 y 4.5 ns)
Cantidad de RAM	32 MB o 64 MB	64 MB	64 MB
Pixels / seg	800 millones	800 millones	1000 millones
Textels / seg	1600 millones	1600 millones	2000 millones
Poligonos / seg	25 millones	25 millones	31 millones
Ancho de banda de la memoria	5.3 GB / seg	6.4 GB / seg	7.4 GB / seg

	FPS Quake 3 16 Bits de Color	FPS Quake 3 32 Bits de color
640x480	46.7	46.1
800x600	46.3	45.6
1024x768	46.1	45.3
1280x1024	45.5	43.5
1600x1200	43.2	41.3

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una versión pulida de la GeForce GTS.
LO QUE SI: La velocidad es increíble, características de última generación. Conectores especiales para salidas de video "Flat Panel Display" y televisión. WinDVD 2000 en versión completa.
LO QUE NO: Otras empresas incluyen un mayor número de cables con el paquete y tienen coolers más apropiados para soportar el overclocking.

93% CLASICO

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

Yo ordeno, ellos ejecutan

Un repaso de las interfaces en los RTS

Por Leonardo Panthou

La interface comunica al general con sus tropas. Deber ser precisa para que las órdenes se apliquen en el lugar y tiempo correctos. Debe ser intuitiva e inteligente, porque el general no debe entender a la interface; la interface lo debe entender a él. Debe ser rápida porque en momentos decisivos de ella puede depender el resultado de una batalla. Debe ser completa para poder controlar cada variable. El general condujo ejércitos de todas las clases, razas y épocas, y con cada una de ellos utilizó distintos lenguajes para hacer llegar sus mandatos.



Red Alert 2: la última versión de la interface "Westwood".

Para los RTS, 1993 fue el año en que comenzó todo. Por aquel tiempo apareció Dune II, de Westwood Studios. Su concepto fue sencillo e inspirador y aún hasta el día de hoy sus raíces se mantienen intactas en los juegos a los que dio origen. Lo mismo pasó con su interface, que era avanzada para la época. Nos ofrecía una visión bien alejada del campo de batalla y nos permitía desplazarnos arrastrando el puntero hacia los laterales de la pantalla o cliqueando sobre el mapa en la barra derecha. La pantalla estaba plagada de ayudas y consejos que nos asistían en la construcción de edificios o nos mantenían al tanto de la situación de los recursos, así que no había excusas para no entender el mecanismo de juego. Los sonidos acompañaban a la interface: las tropas confirmaban nuestras órdenes ("Affirmative" o "Moving out") y una voz en off nos anunciaba cada evento relevante ("Construction complete"; "Our base is under attack"). Desafortunadamente sólo podíamos controlar una unidad por vez y debíamos asignarle órdenes (mover, atacar, etc.) usando atajos del teclado o por medio de un menú a la derecha de la pantalla, que además nos mostraba su estado de salud. En caso de que la cantidad de unidades fuera abrumadora teníamos la opción de regular la velocidad del juego para organizarlas con más tranquilidad. El sistema de construcción no era muy complicado: seleccionábamos el edificio constructor, cliqueábamos el icono del edificio a construir en la barra derecha y una vez completado lo depositábamos en el terreno. Pero como la barra tenía espacio





para un solo edificio, si queríamos construir otra cosa era necesario acceder a una lista con las opciones disponibles, sus precios y el espacio que consumían.

Uno de los primeros juegos inspirados en Dune II fue Warcraft, en donde ya podíamos seleccionar hasta cuatro unidades a la vez presionando SHIFT y los ataques se habían automatizado (un clic arriba del enemigo era suficiente). Un detalle irrelevante, pero que no puedo dejar pasar, es que las unidades nos contestaban de mala manera si cliqueábamos reiteradas veces sobre sus cabezas. Esta inútil y divertida característica se intensificó en Warcraft II y estén seguros de que hará su retorno en Warcraft III.

Recién en 1995, Command & Conquer (otra vez Westwood) ofreció una interface tan accesible, dinámica y sexy que hizo que muchos se interesaran por el género. Hasta un niño podía, en pocos minutos, tener un ejército de hombres asediando la base enemiga y terminar con su existencia con un par de clics. La información se dispuso de un modo más gráfico y directo, todo lo que necesitábamos saber lo teníamos a la vista (energía, dinero, capacidades tecnológicas) y todas las opciones de construcción aparecían en la barra derecha. Construir unidades y edificios no sólo era tan fácil como hacer clic sobre su foto sino que además era adictivo. Podíamos agrupar nuestras unidades dibujando un rectángulo con el mouse y asignarles distintos números (CTRL + número del 0 al 9) para recurrir a ellas rápida y organizadamente. Las unidades seleccionadas estaban acompañadas por sus barras de vida y otros indicadores pertinentes, según el caso.

Todas las asperezas de Dune II habían sido limadas y el mouse era más que suficiente para realizar cualquier acción en forma ágil y sin ningún menú mediador.

Durante los siguientes RTS de Westwood la interface fue incorporando más elementos. Así es como hoy, en Red Alert 2, podemos programar la construcción conjunta de varias unidades, proyectar recorridos por medio de "way points", las construcciones de la barra derecha se organizaron en cuatro divisiones (edificios, defensa, infantería y vehículos) y desplazarnos por la pantalla es todavía más sencillo (hay que arrastrar el mouse mientras se presiona el botón derecho).

Una nueva dimensión

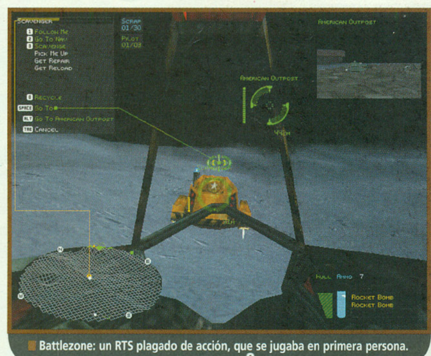
En 1997, la empresa Bullfrog logró que el genial Peter Molyneux nos pusiera al mando de una mazmorra en Dungeon Keeper. La cámara asumía el mismo punto de vista que en los demás RTS, pero el engine 3D nos permitía rotarla y hacer zoom. También teníamos la opción de poseer a cualquiera de nuestras criaturas (adoptando una perspectiva en primera persona) para aprovechar mejor sus capacidades y encargarnos personalmente de los problemas. A la izquierda encontrábamos una barra con el invaluable mapa (que se adaptaba a nuestra posición) y varios paneles para acceder a los aspectos más importantes del calabozo (información, cuartos, investigación, taller y criaturas). Desde que comenzábamos a jugar una serie de avisos y una voz de ultratumba nos marcaban el camino a seguir y nos anunciaban los eventos importantes. Casi todas las acciones se realizaban con el mouse y lo más destacable era la versatilidad del puntero. Si no entendíamos para que servía un icono o un objeto, bastaba colocar el cursor unos segundos sobre el elemento para que comenzará a correr un mensaje aclaratorio en una ventanita al lado del puntero. Y no sólo eso: el puntero iluminaba nuestro camino, se transformaba en un pico al colocarlo sobre la tierra que podía ser excavada y realmente nos hacía sentir que teníamos el poder, porque al posarlo sobre nuestros diablillos o tesoros se convertía en una mano que nos permitía recogerlos y arrojarlos donde se los necesitaba. ¿Se movían muy despacio nuestros sirvientes? Una buena bofetada (con el botón derecho del mouse) les enseñaría. El

LA MANITO DE PETER



La interface más prometedora para este año puede que sea la de Black & White, otro juego de Peter Molyneux, dónde asumiremos el rol de Dios. Parece que la "manito" de Dungeon Keeper ha evolucionado y ahora la usaremos para movernos por el escenario, interactuar con nuestras criaturas de muchas maneras diferentes (golpeándolas, acariciándolas, empujándolas, etc.) y hasta incorporará un sistema de reconocimiento de gestos (por Ej.: para lanzar un hechizo en particular habrá que dibujar con el mouse una determinada figura). Nada de menús o botones, ¿o acaso hay algo más intuitivo que manifestar nuestra omnipotencia a través de una mano?

Otra de las novedades es el sistema de ayuda. Tendremos dos consejeros, un ángel y un demonio, que nos guiarán por el camino del bien o del mal. Cuando se de la oportunidad, por ejemplo, el demonio nos indicará cómo ejercer nuestro poder destructivo sobre la población, mientras que el ángel nos recordará que matar es malo.



Battlezone: un RTS plagado de acción, que se jugaba en primera persona.

defecto más notorio de la interface era el poco control que ejercíamos sobre las luchas. Durante aquellas situaciones no se estaba muy al tanto de lo que pasaba (tal vez porque los pasillos no ofrecían el espacio suficiente) y las batallas usualmente consistían en arrojar un puñado de secuaces sobre el enemigo y ver qué pasaba.

Con la entrada de los RTS a las tres dimensiones varias cosas fueron cambiando: los escenarios se vuelven más complejos, se le empieza a dar mucha más importancia a las tácticas (el terreno y los objetos interactúan usando muchas más variables) y como generalmente nuestra visión es más personal y limitada, el mapa comienza a tener más valor en las batallas.

En 1997, Bungie nos propuso Myth, un juego de tácticas donde no había recursos que recolectar, ambientado en un escenario 3D que propiciaba sangrientas batallas. La interface era mínima y sencilla. La cámara asumía una perspectiva cercana a nuestra tropas, lo que restringía nuestro campo de visión. Más allá de eso, teníamos completa libertad para sobrevolar el campo de batalla (moviendo, rotando, acercando o alejando la cámara con el teclado). El manejo de las tropas no difería mucho de otros títulos, pero ahora podíamos elegir todas las unidades en nuestro campo de visión con sólo presionar una tecla, o seleccionar todas las unidades de una determinada clase simplemente haciendo doble clic en una unidad de esa clase. El terreno formaba parte importante en las batallas, así como también las formaciones (podíamos elegir entre 10) y la dirección que adoptaban nuestras tropas. La interface tenía sus problemas (el poco alejamiento del zoom, el tiempo que se tardaba en asignarles un número a los escuadrones y el incómodo sistema para orientar las unidades), pero fue el primer RTS en brindarnos tales capacidades de interacción de una manera simple, en un entorno realista, y estableció las bases futuros juegos de tácticas en tiempo real (como Ground Control).

En el comienzo de 1998 llegó Battlezone (de Activision) que nos metía en medio del campo de batalla. No sólo personificábamos un piloto que participaba activamente en el conflicto, sino que también éramos verdaderos organizadores de la operación militar y para ello contábamos con los instrumentos adecuados. La dirección de nuestras fuerzas podía ejercerse desde una perspectiva en primera o tercera persona y controlábamos nuestro vehículo (o piloto) con la combinación del teclado y del mouse. En la esquina inferior izquierda teníamos un mapa en 3D y sobre éste se encontraba el elemento más llamativo y cómodo de la interface: un menú numérico para acceder de forma rápida a cada una de nuestras unidades (clasificadas según su función), donde cada opción estaba acompañada de su tecla correspondiente. De esta forma, presionando una serie de números o teclas, podíamos ordenar la recolección de recursos, la construcción nuevos vehículos o ver lo que pasaba del otro lado de la base (teníamos la opción de instalar cámaras por el campo de batalla). La interface nos brindaba una gran capacidad de control sobre nuestras unidades y nos suministraba la información necesaria en el momento justo.

El próximo paso lo dio Homeworld (Relic, 1999) agregando un eje más al asunto. Ahora experimentaríamos las tres dimensiones en su totalidad. Si bien algunos pensaron que moverse por los tres planos del espacio iba a resultar complicado, Homeworld demostró lo contrario con una interface elegante, sencilla y que no estorbaba. Era posible desplazarnos en cualquier dirección utilizando el comando "move" (M) y presionando la tecla SHIFT para ascender o descender. Mientras decidíamos donde movernos, un esquema nos trazaba claramente el recorrido y en cualquier momento la cámara se podía rotar, alejar o acercar usando solamente el mouse. Presionando el botón derecho del mouse sobre cada unidad era posible acceder a una lista de comandos, para asignar desde formaciones hasta pautas de comportamiento. La selección de unidades era muy fácil, con una lista de los elementos seleccionados en el sector superior derecho de la pantalla (a la vez podíamos elegir unidades directamente de esa lista). En la parte inferior de la pantalla se ocultaba un menú que entre otras cosas mostraba la cantidad de recursos disponibles, los objetivos de la misión y nos permitía ingresar a los agentes de sensores, construcción, investigación y lanzamiento. Para recorrer grandes distancias o tener una visión general de la situación era necesario valerse del agente de sensores (un mapa a gran escala). Uno de los pocos defectos era que este mapa sólo se usaba para hacer grandes viajes o rastrear unidades, pero no se podían ejercer otras funciones como atacar o escoltar. También estuvo ausente la posibilidad de regular la velocidad del juego. Afortunadamente estos defectos se arreglaron en la expansión independiente Cataclysm y también se pulieron y agregaron una gran cantidad de detalles, a pesar de que este juego hubiera podido lanzarse con la misma interface del original.



¿Se dieron cuenta que las interfases mencionadas pertenecen a clásicos del género? Esto no es casualidad. El primer paso para un excelente RTS es una buena interface, que guarda una importante relación con el concepto o las reglas del juego. Por eso, un RTS debe ser como el ajedrez: simple y elegante; debe llevar muy poco tiempo aprenderlo, pero todo una vida dominarlo.

LA COSA VISCOSA

NOVEDADES Y DEFORMIDADES DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

Mis huevos de Pascua

Secretos escondidos dentro de los juegos

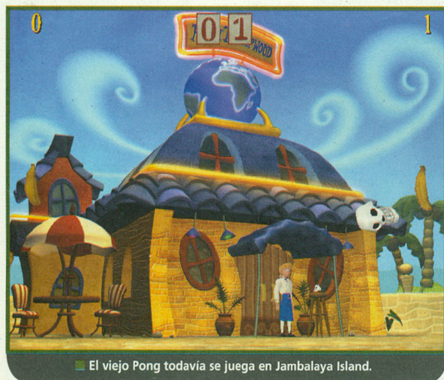
Por Sebastián Martínez

Los Huevos de Pascua (más conocidos como "Easter Eggs") son sorpresas o bromas que esconden los programadores en un software. Hay EE tanto en utilitarios como en juegos y pueden consistir en cualquier cosa, como por ejemplo el nombre de los programadores, algún chiste interno, un mensaje cualquiera o solamente algo que nos haga reír. La planilla de cálculo Excel 2000, por ejemplo, tiene un juego similar al viejo Spy Hunter, y en Quake III hay más de media docena de huevos ocultos.

Claro está que los EE no se nos van a aparecer solitos, antes hay que descubrirlos, ya sea apretando varias teclas en secuencia, repitiendo acciones una y otra vez, cliqueando en el lugar exacto para que algo aparezca o cambie su forma, escribiendo o mirando algo en determinado lugar o realizando varias o todas esas acciones en un orden determinado. Veamos algunos ejemplos.

Si quieren ver a Meryl de Metal Gear Solid en ropa interior (¡cómo no!), hagan esto: cuando la vean por primera vez a través de la rejilla de ventilación, Meryl estará haciendo abdominales, vuelvan atrás y bajen por la escalerilla, vuelvan a subir y mírenla otra vez a través de la rejilla. Ahora estará ejercitando sus piernas contra la pared. Vuelvan a la escalerilla y hagan esto dos veces más. En la tercera pasada ella estará haciendo flexiones, y en la última pasada estará haciendo abdominales de nuevo... pero esta vez estará en paños menores. ¡Recomiendo pasar dos veces más para ver a Meryl hacer flexiones y así disfrutar de este EE en todo su esplendor!

Hay varios EE en "Escape from Monkey Island". El siguiente es bastante fácil de encontrar. Más que hacer una combinación de teclas u otra cosa, simplemente hay que prestar atención en determinado lugar; exactamente en Lucre Island, en el pantano del tiempo. Remen sin descanso hasta encontrar el lugar correcto (ver foto), aunque tengan que pasar varias veces por el mismo sitio. Si tienen buen ojo verán el X-Wing de Luke Skywalker semi hundido en el pantano...



El viejo Pong todavía se juega en Jambalaya Island.

¿Quieren jugar al Pong con Murray? Cuando estén en Jambalaya Island, vayan a hablar con él en Planet Threepwood. Traten de agarrarlo (con la tecla P) hasta que la calavera empiece a repetir lo que dice. Luego muevan a Guybrush hasta que no esté mirando a nada en particular, y tipeen MURRAYBALL. Murray hará de bola, y podrán controlar las banana-paletas con las teclas de dirección.

En Counter-Strike encontrarán muchos EE. En el mapa cs_Italy, desde donde empiezan los terroristas (tienen que estar en modo espectador para que éste y todos los EE funcionen) vayan hacia la derecha -no bajen las escaleras, caminen por arriba- siguiendo ese corredor; luego tendrán que doblar hacia la izquierda y seguir derecho hasta encontrar una puerta; pero no entren, vayan hacia la esquina izquierda de la pantalla, donde hay uno de los edificios más altos, y ahí encontrarán un cuarto secreto con una foto. En el mapa del 747, vayan al pasillo que está enfrente y arriba de la cabina del avión, hacia la izquierda encontrarán una puerta que dice "Fire Door", atraviésenla y verán un gran logotipo. ¡CS tiene muchos EE más!

En Quake III Arena hay algunos EE evidentes. Por ejemplo, carguen el mapa Q3DM15 y salten a la rampa sobre la lava. Entren a la habitación (no vayan hacia el teleport del otro extremo de la rampa) y sigan por el corredor de la izquierda. Verán la cabeza de Eric Webb, uno de los empleados de id Software; si miran un rato, la verán mutar en un rostro todo podrido y viceversa. También hay otros ocultos, como éste: empiecen un juego multiplayer en Q3DM19, agarren la runa de volar y desciendan por debajo de la plataforma principal. Si miran hacia arriba, verán a Dust Puppy, un personaje del comic User Friendly (www.userfriendly.org).

Para terminar, una URL copada con un montón de EE es *www.eeggs.com*. En esta página se puede votar por los mejores, y además tiene una gran colección de secretos para encontrar los preciados huevos.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

Cómo limpiarse la cola a ciegas

Inodoreli es como un bebé, siempre tiene los pañales sucios

Por Sebastián Di Nardo

Era terrible, los gloriosos Irrompibles habíamos sufrido los desmanes del tiempo, y la vejez se había apoderado de nosotros como un fantasma grisáceo. Desaparecimos como aquellos pistoleros que desarman su banda momentáneamente para no levantar sospechas después de haberse afanado un banco. Nosotros no habíamos hecho nada así (imagínense que en lugar de escribir estas líneas estaría tirado como una lagartija, con mis ojotas de cuero Key Biscaine en alguna playa del Caribe mientras ustedes se preguntaban: ¿Qué pasó este mes con Los Irrompibles?)



Rolo, cubierto de grasa, no logra despegar su batator.

Nuestra situación se complicaba cada vez más. El primer problema era Jay Pee, que desapareció sin dejar rastro atribuyendo a su inminente mudanza el que su máquina estuviera embalada desde hace meses. ¿Acaso este muchacho no tiene sentimientos? ¿Cómo dejar la computadora en una caja durante tanto tiempo sin sentir picor? En segundo lugar, tenemos a Kaveyox, quien fuera desterrado por razones laborales al Brasil por un par de meses, aunque para cuando lean estas líneas quizás esté entre nosotros listo para volver al campo del honor. Luego tenemos a mi fiel compañero Rolo, quien atribuye sus ausencias a la falta de tiempo y a la carreta que tiene por máquina. Su vetusto cachivache osaba dejarlo fuera de cualquier competencia, como si el pequeño roedor que correteaba en su interior decidiera tomarse una siesta cada vez que el teléfono sonaba con un "IN POSITION". Finalmente estaba yo, Moki, un miko viejo y cansino, despechado por todas las infamias que Rolo había dicho sobre mí. Mi honor estaba manchado por habladurías baratas de un perdedor. Solo quedaba Inodorelli, aquel implacable mozalbete que



Inodorelli, ¿un Sim que no sabe cocinar?

pasaba la mitad de su vida on-line. El nunca rechazaba un combate, pero solo éramos dos. Hasta que sonó el teléfono.

Rolo: In Position..

Moki: ¿Rolo?

Rolo: Debemos volver. Crimson Skies. Te espero en ICQ.

Click...

No podía creer lo que acababa de escuchar y sin perder un instante estaba en la autopista informática. Mientras esperaba a Rolo, le dejé un mensaje a Inodorelli:

-KK vieja, estoy por jugar con Rolo al Crimsom.

Como era de esperarse, Rolo se tomó su tiempo para aparecer y sus noticias eran muy desalentadoras. El maldito hamster que habitaba en el interior de esa cajita musical que él llamaba computadora lo había hecho de nuevo. Cuando intentó ejecutar el juego su achacada Voodoo 2 decidió no funcionar, y mientras yo lo esperaba on-line el instaló y reinstaló los drivers de video sin éxito. Una vez más el Pucará de Rolo quedaría en el hangar. Una vez más el mundo se perdería de sus monerías en el aire y de sus mentiras al día siguiente, tratando de explicar por qué había perdido.

Cuando la tristeza me abrazaba con sus dedos helados, Inodorelli contestó mi mensaje. Él estaba listo para la batalla, y en pocos minutos ambos estábamos surcando los cielos de Hawaii.

Gracias a Dios, Crimson Skies funcionó a la perfección y nos permitió conectarnos vía TCP/IP, evitándonos la tortura de jugar vía Zone. Para mi sorpresa el juego funcionó a la perfección, dándonos esa sabrosa sensación de estar jugando en una LAN. Hermoso.

Como era de esperarse, le hurté a Inodorelli la primera victoria con la facilidad con la que se le roba una bolsita de Sugus a un niño, y por supuesto mi contrincante montó en cólera. Yo sabía, por supuesto, que mi ventaja descansaba en la cantidad de horas de vuelo que tenía y mi hermoso joystick, pero él insistió. Una y otra vez reconfiguró sus teclas con la esperanza de encontrar la forma de hacer target.

Cuando por segunda vez nos encontramos en los cielos, era evidente que había conseguido dominar su Fokker, pero seguía piloteando a ciegas. Era fácil darse cuenta: NO TENIA NI LA MAS PALIDA IDEA DE DONDE ESTABA MI AVION. Una y otra vez le perforé la cola con mi metralla, mientras él intentaba desesperadamente evadirme. Creo que debe haber insultado a todos mis antepasados cuando terminó la partida, porque una vez más lo había aplastado con una facilidad absoluta.



Moki niega haber robado su avión de una calesita.

Pero su sangre italiana le impedía darse por vencido. Nunca había conocido a un contrincante tan feroz, tan porfiado y tan enceguecido por la derrota. Sí, amigos, Inodorelli quería más, y entonces sucedió lo inexplicable. Después de haberlo vapuleado 3 ó 4 veces, me divisó como a un punto negro en el cielo y se arrojó sobre mí con toda su furia. Allí estábamos los dos cara a cara, frente a frente, y antes de que pudiera moverme un misil me pegó en la nariz. El maldito me había derribado, y se reía de mí acobachado sobre su teclado mientras movía con rapidez sus deditos. Tengo que destacar su heroica actitud, cuando volando a ciegas y en inferioridad de condiciones, el maldito miko me dio pelea. De alguna manera se las había ingeniado para encontrame con mayor facilidad y empezó a aplicar sus tácticas de cansancio, volando en círculos. Después de un tiempo, uno de los dos se cansaba o se mareaba y cometía un error. Por supuesto, no era yo, jiji. Quizás mi destino de victoria hubiera cambiado su rumbo de estar Rolo presente. Ya me lo imagino aprovechando cualquier oportunidad para balearnos por la espalda y salirse con una victoria. ¿Qué sería de él en ese momento, mientras Inodorelli y yo rayábamos la pintura de nuestros aviones? Bueno, la verdad, no era momento de preocuparme por él, tenía que deshacerme de la maldita ladilla que tenía frente a mí. Inodorelli se transformó en Val Kilmer en la película en que hace de ciego junto a Mira Sorvino. Cuando parece recuperar la vista todo termina para él y vuelve a la oscuridad total. Justo cuando comenzaba a dominar los controles pareció perder la noción y con la ayuda de todos los artilugios que mi joystick permitía, lo empomé con una facilidad absoluta. Le arranqué el orgullo a tiros, magullé su amor propio y aplasté su altanería mientras fumaba un cigarrillo con una mano y con la otra me rascaba la nalga. Creo que me daría fiacor contar las veces que Inodorelli limpió con su lengua las playas de Hawaii, pero el plato fuerte vendría al día siguiente...

Sonó el teléfono y escuché la vocecita de Rolo que decía:

Rolo: Hola, caca. ¿Cómo les fue anoche con el Crimson?

Moki: Eso mucho no importa, lo que quiero saber es qué pasó con vos.

Rolo: Bueno, la verdad es que decidí terminar con mi tortura, voy a deshacerme de mi pequeña maquinita, que tantas alegrías supo darme.

Moki: Era hora de que cambiaras ese carretor...

Rolo: Sí, dejaré de tener Parkinson a la hora de ametrallar alemanes en el Hidden&Dangerous, volveré a ser feliz. Lo que no creerás es lo que hoy me pasó.

Moki: ...

Rolo: Bueno, decidí hacer un backup de todo el alegror y antes de hacerlo volví a probar el Crimson... y funcionó.

Moki: Eres miko...

Click.

Epílogo: Hoy en día Moki se ha hecho experto aviador, tiene tantas medallas en el pecho que debió ser internado en el sanatorio Mitre por una hernia de disco en la zona lumbar. Rolo decidió prender fuego su máquina y olvidarse de una buena vez de todas sus penurias, pero su máquina ni siquiera prendió fuego y pasó el resto de su vida jugando con avioncitos de juguete. Inodorelli descubrió que su verdadera vocación no era pilotear aviones, y actualmente se desempeña como azafata en una conocida línea aérea.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

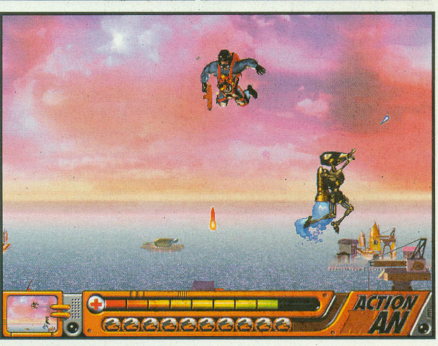
Parece mentira, pero el año 2000 ya se fue y a pesar de que, en términos bizarros, este año no fue tan prolífico como 1999, no hace falta recalcar que las compañías se han esforzado y cada vez hacen más méritos para superar al indestronable Skydive!
De la mano de The Untouchable terminamos un 2000 a puros bifes y, en estos comienzos de 2001, los amigos de Hasbro nos proponen algo de acción desenfrenada para comenzar un nuevo ciclo con todo; y qué mejor forma de recibir al año nuevo que con...

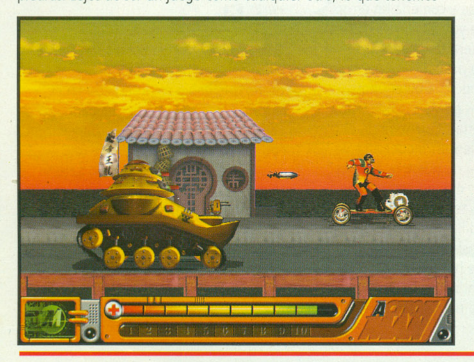
Action Man - Jungle Storm

ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

Mundialmente famoso por su serie, que por más increíble que parezca ha logrado y sigue logrando muy buenos niveles de audiencia en todo el mundo, Action Man es uno de los ejemplos más claros de que con una buena campaña de marketing atrás e invirtiendo algunos dolaretes en esos comerciales que le lavan el cerebro a la gente, se puede conseguir que la peor bostaza se convierta en el éxito del momento.
Con un vasto imperio que ha generado todo tipo de productos y boludeces varias, como ser muñecos, armas de juguete y un sin fin de etcéteras, la última movida de nuestro querido héroe de acción ha sido el de intentar dar el gran salto hacia el mundo del entretenimiento digital, para intentar copar las indefensas PCs de los más desprevenidos.
Por desgracia el salto no fue lo suficientemente grande y por eso es que Action Man ha caído de cabeza aquí, para demostrarnos que en materia de cosas bizarras todavía nunca está dicha la última palabra.
Apuntando a un público que por lo general no mira lo que compra y simplemente se deja llevar por los colores de las letras de los avisos o una que otra publicidad, digamos más bien un tanto engañosa, este juego vendría a ser un excelente ejemplo para aquellos estudiantes de alquimia que estén tratando de aprender a sacarle oro a las piedras. Lejos de ser un juego como cualquier otro, lo que tenemos





aquí es una especie de ensalada de los más insólitos y bizarros mini-games en los que de estar manejando un avioncito visto de costado al estilo de los clásicos jueguitos de naves de los ochenta, pasaremos a esquivar balas arriba de una patineta con ruedas de bicicleta, junto con un interminable surtido de gansadas, que sirven como excusa para salvar al mundo.
Supongo que muchas de estas inusuales ideas deben estar ¿inspiradas? en la serie, por lo que me imagino que realmente debe ser un espectáculo digno de verse, ya que, de ser así, este personaje podría hacer tambalear al mismísimo James Bond... aunque probablemente de la risa.
El excesivo y hasta por momentos carnavalesco colorido de los escenarios dan la sensación de que en lugar de un juego estamos ante un screensaver muy paquete y a juzgar por la cantidad de veces que se repite la palabra Action Man en cada nivel y por la cantidad de simbolitos que aparecen con su logo, me imagino que los creadores de esta maravilla deben querer sugerirnos de alguna forma que compremos algún otro artículo de la línea Action Man, aunque más no sea para usarlo como pisapapeles, función que por cierto este juego desempeña a la perfección.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hasbro Interactive
INTERNET: No hace falta, los comerciales lavan el cerebro muy bien
SOPORTE MULTIPLAYER: Si lo usan como Freesbee en la playa, si se puede jugar de a varios

12%


PLAYSTATION ■ DREAMCAST ■ NINTENDO 64 ■ ARCADES
NEXT LEVEL
¿Por fin Winning Eleven superado?
EA SPORTS
FIFA 2001
¡Un fin de año alucinante!
Final Fantasy IX • Shenmue en inglés
Quake III Arena • Zelda: Majora's Mas
Y todos tus juegos favoritos:
Star Wars Demolition • Mike Tyson B
The Grinch • KISS Psycho Circus • Can
THE WORLD IS NOT ENOUGH
JET GRIND RADIO
PLAYSTATION 2: ¡ANALIZAMOS LOS NUE
PLAYSTATION • PC-CDROM • DREAMCAST
NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 9
ARGENTINA $2,90
URUGUAY $27
PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090
BOLIVIA $10,50
VENEZUELA $1.360
Soluciones completas:
Dino Crisis 2
Countdown Vampires
Revelamos todos los secretos de las aventuras de Lara para PlayStation y PC
TOMB RAIDER CHRONICLES
Además: Los 9 finales de Chrono Cross y los mejores trucos para tus consolas
Y DE REGALO UN SENSACIONAL POSTER DOBLE DE LARA CROFT
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 6
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2290
ANIMADA
EL ESTRENO DEL AÑO:
CARD CAPTOR SAKURA
INCLUYE 1 CD-ROM
¡CON LA NUEVA SERIE DE LOS TRANSFORMERS, FINAL FANTASY THE MOVIE, PODEROSOS WALLPAPERS, ILUSTRACIONES Y LAS MEJORES BANDAS DE SONIDO!
EPISODIOS
EED!
ISSN 1515-1697
VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON
¿QUE MAS QUERES?
SILENT HILL 2
POWER PLAY

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Wizardry 8

Novedades tras cuatro años de producción

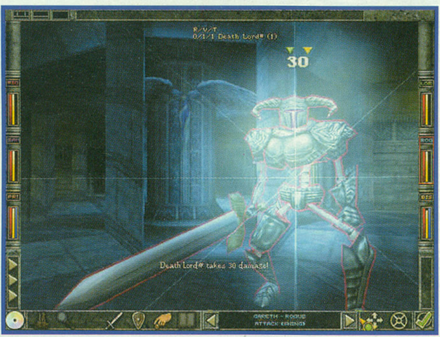
Por Pedro Federico Hegoburu

Luego de la "licencia" que nos tomáramos el mes pasado (ya que esta columna se dedicó a un FPS) volvemos a los cauces normales de La Comarca: los juegos de rol o RPG. Veamos qué novedades hay sobre Wizardry 8.

Realmente no sabemos cuántos jugadores estarán esperando con ansias, casi sin domir, la secuela de Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant... ¡del año 1994! Hagamos un poco de historia: la primera parte de esta "trilogía" de la compañía Sirtech comenzó con Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge. Siguió con el título ya mencionado de 1994, y finaliza con Wizardry 8 (W8 en adelante) que está casi listo pero aún no tiene quién lo publique.

¿Qué hay de la trama? W7 terminaba cuando Dark Savant capturaba el Astral Dominae, un poderoso artefacto que contiene el secreto de la vida. Tu grupo de aventureros persigue a Dark Savant hasta el planeta Dominus, donde él planea encontrar otros dos objetos: el Chaos Moliri que contiene el poder del cambio, y el Destinae Dominae, que es un archivo de conocimientos (¡cuánto término en latín!). Quien logre combinar las tres reliquias será parte de un proceso conocido como la Ascensión, y obtendrá la fuerza de los Señores Cósmicos, seres similares a dioses con poderes casi omnipotentes. Hay muchos personajes detrás de esta gran recompensa, y vos te encontrás involucrado desde el momento que tu nave espacial aterriza con poca gracia (por no decir "choca") sobre la superficie de Dominus.





El juego tendrá dos introducciones, una para quienes hayan jugado los últimos dos títulos de la serie, y otra para los novatos. ¡Y para quienes aún tengan sus personajes guardados en algún viejo floppy diskette de 5 1/4" existirá la opción de importarlo y jugar con él! Eso es pensar en los clientes...

El inexorable paso del tiempo

El juego se encuentra en desarrollo desde 1996, y los principales problemas causantes de semejante demora estuvieron relacionados con el engine 3D. La elección recayó en el engine Surrender, producido por la compañía finlandesa Hybrid. Si bien no se trataba de un engine 3D completo al momento de su elección, Sirtech tuvo que trabajar mucho para refinarlo. Según dijo Ian Currie, Director de Desarrollo de Productos en Sirtech, "(Hybrid) proporcionó el lente de la cámara, pero nosotros tuvimos que fabricar la cámara alrededor del mismo".

Sin embargo, aún a pesar del largo período de desarrollo del juego, Sirtech promete que no nos sorprenderemos con una antigüedad al ver W8. El engine es completamente 3D y puede rendir tan bien como

las mejores placas de video en términos de resolución, soportando tanto los modos color en 16 y 32 bits. Lo más destacable es que el juego cuenta con una buena historia, nos sumerge en ella, y posee una interface comparable con los RPG del momento.

Un detalle que nos parece sobresaliente está relacionado con las generalidades del combate. Si bien el juego se desarrolla desde una perspectiva en primera persona, el combate es "tridimensional", entendiendo por esto que no sólo debemos preocuparnos por lo que vemos en la pantalla, sino que también deberemos cuidar nuestras espaldas, porque la IA del enemigo está programada de tal modo que nuestro grupo sea cercado cuando nos superen en número,



y encima veremos que se trata de enemigos realmente "inteligentes", ya que convergen sobre los personajes más débiles de nuestro grupo. O sea, aquí veremos que ese axioma no escrito de los juegos de rol, "Adelante los fortachones y atrás los debiluchos", se ataca de forma realista. ¡Pobres nuestros magos de la retaguardia!

Para ayudarnos a seguir de cerca estos acontecimientos tendremos dos pantallas de radar que muestran la ubicación del enemigo y la formación actual de nuestro grupo.

Asimismo, hay otra ayuda adicional en la forma de marcadores de colores sobre la cabeza del enemigo, que indican quiénes se encuentran apuntando a ese enemigo en particular.

El combate en sí mismo utiliza un sistema de fases que es más realista que el conocido sistema por turnos. Cada personaje y su enemigo deciden en forma simultánea al principio de cada ronda qué es lo que van a hacer. Posteriormente hay un chequeo de iniciativa, y las acciones se resuelven, de modo muy parecido a lo que sucede cuando jugamos rol con papel y lápiz. Con este sistema se refleja de forma más certera el hecho que ambos personajes ignoran cómo reaccionará el otro. El enfoque está dado sobre una fluida interacción entre el aventurero y el enemigo, donde se debe actuar y vivir con las consecuencias y no simplemente reaccionar a los estímulos.

La galería de personajes

La creación de personajes y su desarrollo es similar a lo tradicional, pudiendo elegir entre 11 razas que incluyen lo standard en juegos de fantasía (elfos, enanos y demás criaturas) y otras no tan conocidas y más apegadas a la tradición de ciencia-ficción, como los Mooks (léase Wookies de La Guerra de las Galaxias) y los perrunos Rawulfs. Y respecto de las clases para nuestros personajes (profesiones) podemos adelantar que estarán dentro de los parámetros conocidos (Guerreros, Magos, etc.) con alguna novedad aún no revelada.

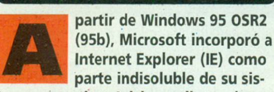
La interacción de nuestros personajes con los PNJ (personajes no jugadores) será algo diferente a los diálogos hasta ahora conocidos como "lista de compras". En W8 los jugadores deberán prestar atención a los diálogos con el fin de identificar palabras clave que luego podrán incorpoar a sus preguntas. El único problema que vemos en este novedoso sistema es nuestro imperfecto conocimiento del idioma inglés, lo que obstaculizará nuestro progreso en cierta medida (¿tal vez se subsane con la traducción?). Finalmente, tengamos en cuenta que los personajes adoptarán ciertas posturas sobre la base de cómo los tratemos. Ya veremos qué tan exitosamente se conjuga todo lo dicho en un juego con fecha incierta de publicación...



Batalla naval

¡Los browsers de web están siempre a los cañonazos!

Por Fernando Martin Coun



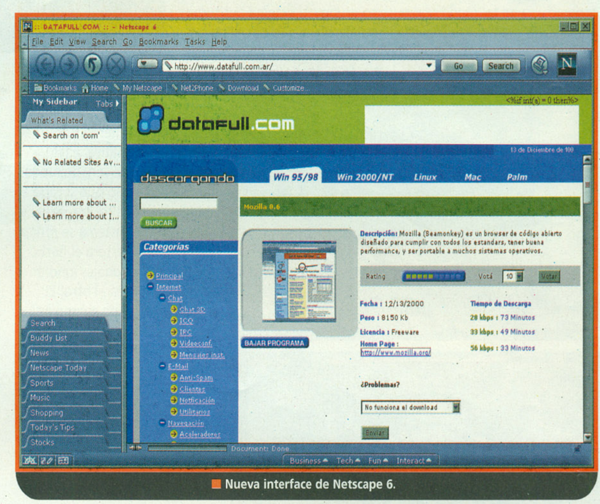
A partir de Windows 95 OSR2 (95b), Microsoft incorporó a Internet Explorer (IE) como parte indisoluble de su sistema operativo. Juicio mediante, los usuarios poco a poco fueron dejando de lado al pionero de los navegadores, Netscape, ya que IE incluía todas las opciones necesarias para navegar sin problemas. Incluso la empresa comandada en aquel entonces por Bill Gates comenzó a desarrollar su propio lenguaje de Internet, Microsoft Java, basándose en el que fuera creado por Sun Microsystems Inc. con el fin de hacer un idioma compatible con todas las plataformas, protocolos y sistemas operativos existentes.

Actualmente IE, que ya va por la versión 5.5 SP1, lidera el mercado ampliamente, pero cuidado, su viejo rival y otro no tan nuevo que poco a poco está dando que hablar, pueden llegar a convertirse en los témpanos flotantes necesarios para hundir al Titanic.

Netscape 6. Tratando de recuperar el mercado...

...que alguna vez lideró, los programadores de Netscape Communications Corporation decidieron dejar de lado todos sus anteriores desarrollos y dedicarse a trabajar sobre la base del navegador Mozilla 5.0 que tiene la particularidad de poseer un código fuente "abierto", o sea, que cualquier persona con los conocimientos suficientes puede modificarlo a gusto. El resultado final acaba de aparecer hace poco más de un mes: Netscape 6 (incluido en el XCD 2 de diciembre pasado).

Para sorpresa de muchos la interface gráfica sufrió grandes modificaciones con la inclusión de skins. Además se agregaron algunas opciones novedosas como una barra interactiva llamada "My Sidebar", con vínculos a otras páginas relacionadas, información actualizada de deportes, economía, música, etc. y la posibilidad de realizar búsquedas sobre cualquier tema, entre otras cosas. El resto de las opciones y sus ubicaciones permanecen casi sin modificaciones; entre las nuevas podemos nombrar las que se reúnen en "Tasks" -> "Privacy and Security" que son "Password Manager", "Form Manager" y "Cookie Manager" con las que podremos administrar las claves almacenadas, formularios completados y cookies descargadas respectivamente.



Nueva interface de Netscape 6.

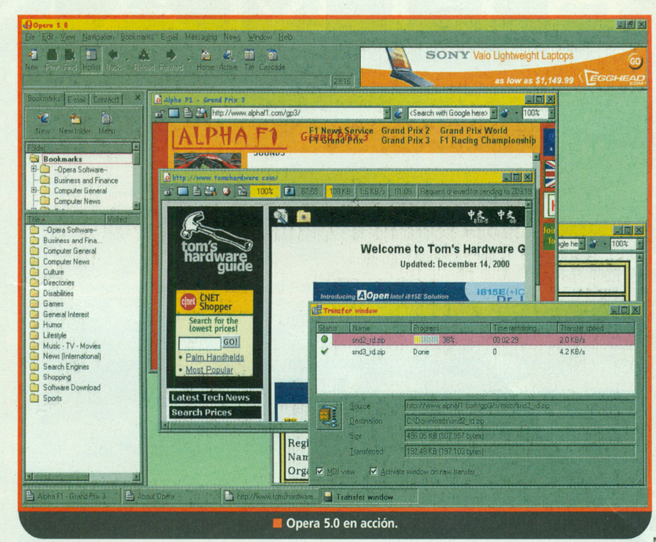
Emulando a IE, ahora incluye mensajero y correo integrados al mejor estilo Outlook Express y MSN Messenger. Por otro lado incorporó un administrador de perfiles, "Profile Manager", para permitir trabajar con varias de estas cuentas de correo y con los contactos en forma personalizada.

Netscape 6 utiliza la versión 1.3 de la consola de Java desarrollada por Sun Microsystems lo que genera problemas al momento de ingresar a muchas páginas programadas en el lenguaje Java de Microsoft.

Por último, pero no menos importante los tiempos de bajada de las páginas y archivos, al contrario de lo que muchos piensan, prácticamente no difieren con los de IE (ver cuadro comparativo).

Las "óperas" no siempre son aburridas

Por primera vez desde su creación, Opera, en su versión 5.0 (incluido en el XCD2 de este mes), está a disposición de los usuarios en forma gratuita y no a prueba por treinta días como era costumbre. El único problema es que viene con un banner



Opera 5.0 en acción.

en la esquina superior derecha que puede ser removido por la módica suma de $39.- (cada vez que veo las publicidades me gustan más).

El concepto de Opera es muy distinto a IE y a Netscape en muchos aspectos. Podemos navegar por diferentes páginas pero siempre dentro de una misma ventana del navegador, algo así como ver varios documentos dentro de una sola ventana de aplicación. Al abrir las páginas nos muestra el tiempo de descarga, cantidad de imágenes faltantes y totales, velocidad, etc. que nos dan una mejor idea de lo que está haciendo.

Opera incluye una barra lateral como Netscape, pero con los hipervínculos, correos y contactos solamente. Hay que destacar el trabajo que se tomaron los programadores para incluir una gran cantidad de hipervínculos a páginas con temas muy variados como música, juegos, hardware, economía, cultura, etc.

También, al igual que Netscape, Opera utiliza el lenguaje Java de Sun Microsystems con los mismos resultados negativos.

En cuanto a la descarga de las páginas, utiliza un sistema asincrónico de transferencia de información, lo que significa que no baja todo en el "orden" solicitado (sincrónico), sino que verifica la información que puede viajar más rápido por la red para enviarla en primer lugar. Así y todo las diferencias en velocidades no son tan grandes como se podrían esperar.

Otro hallazgo interesante es el administrador de descargas para archivos, el cual nos permite, en algunos casos, reiniciar la descarga luego de un corte en la comunicación, aunque por desgracia, si cerramos Opera, dicho administrador se cerrará y eliminará los archivos no finalizados.

Las opciones de configuración ("File" -> "Preferences...") son muy parecidas a las de Netscape, aunque más completas. Podemos destacar dentro de "Preferences..." -> "Conections" a "Browser Identification" que nos permite elegir la forma en que las páginas detecten al navegador, ya sea como un IE 5.0, distintas versiones de Mozilla o simplemente como Opera.

"...por debajo son gigantes sumergidos, que estremecen..."

Podría escribir muchas hojas sobre Netscape y Opera, pero no haría más que aburrirlos. La idea es introducir a la competencia y entender qué es lo que va a pasar a partir de ahora, que Microsoft perdió el juicio por monopolio (aunque apelaron) y, teóricamente, no puede seguir distribuyendo IE junto con sus sistemas operativos, ni desarrollando el lenguaje Microsoft Java.

Por el momento, se podría decir que IE sale airoso en cualquier comparación por el simple hecho de que está perfectamente integrado al sistema de Microsoft, cumple con los requisitos de los más exigentes en cuanto a compatibilidad y es el único de los tres que está traducido al castellano.

¿Pero cuál será el sistema operativo del mañana? Linux y su código abierto son un claro ejemplo de lo que tal vez sea el futuro del software... sin licencias, donde el planeta entero produzca las mejoras y no una corporación. Netscape y Opera poseen sendas versiones en Linux y Netscape está basado, a su vez, en un código abierto. Este es el comienzo de algo distinto donde la gratuidad y la disponibilidad están por sobre todas las cosas, algo que ni Microsoft ni Sun Microsystems están decididos a aceptar.

Dirección	Internet Explorer 5.5 (6,49 MB)	Netscape 6 (22,63 MB)	Opera 5.0 (7,04 MB)
	Descarga de página principal [min:seg]		
http://ar.clarin.com	0:41	0:45	0:40
http://www.tomshardware.com	0:37	0:42	0:56
	Descarga de archivo de 496 kB [min:seg]		
http://www.alphaf1.com/gp3	1:39	1:21	1:32

Pruebas realizadas a las 23 horas aproximadamente, con una velocidad de conexión de 45.333 bps a través de un MODEM externo de 56K. Entre paréntesis figura el consumo de memoria de cada aplicación.

Cuadro comparativo de tiempos

Ultimo momento

IBM anunció que a partir de este año empezará a desarrollar un sistema operativo basado en Linux y que estará disponible en todos los equipos de la firma. Por otro lado ya están instalando servidores de gran capacidad con la versión Apache de Linux en algunas de las empresas a las cuales prestan servicios.

HITMAN
Codename 47

Ganarse la vida reventando gente no es tarea fácil y menos en este juego, por eso es que hemos preparado esta guía, para que puedan convertirse en perfectos "Hitmans" sin tener que hacerse de abajo, así que, señores, presten atención, que vamos a comenzar.

Por Santiago Videla

Los primeros pasos

Tal y como dije en el review, Hitman es un juego en el que la dificultad está repartida en una forma bastante despareja y si no se acostumbran a las funciones más importantes de nuestro dolape protagonista antes de la cuarta misión la van a pasar muy mal.

Al comenzar el juego estarán en un nivel que mayormente les servirá aprender a moverse, treparse sortear obstáculos y por supuesto para practicar con las distintas categorías de armas, pero como originalmente los controles vienen definidos de una forma que no resulta muy cómoda que digamos, mi primera sugerencia es que se tomen un tiempito para redefinirlos antes de seguir avanzando.

Una opción muy importante de la que no les van a decir nada en esta especie de "Training" es la del menú que aparece al presionar el botón derecho del mouse mientras apuntan sobre algo que pueden agarrar o usar. Fíjense bien que, al hacer esto, por lo general aparece una pequeña ventanita con una serie de opciones relacionadas con el objeto al que le están apuntando, ya que esto les será extremadamente útil en un futuro no muy lejano.

Para que tengan una idea más aproximada de la verdadera utilidad de este menú, les comento que en muchos lugares en donde hay ascensores que no se mueven al apretar el botón correspondiente, si hacen esto apuntándole al dichoso botón que parece no funcionar verán que en el pequeño menú desplegable aparece un listado que muestra que el ascensor en cuestión puede ir a varios pisos y para hacer que se mueva nada más basta con seleccionar al piso al



que quieren ir y ya está.

Otro uso importante para este pequeño menú es cuando quieran mover un cadáver sin agarrar los objetos que lleva o sin quitarle la ropa, cosa que se hace simplemente seleccionando la opción **Drag** del menú.

Tengan muy en cuenta que para determinadas acciones especiales, como por ejemplo plantar bombas o poner detectores en los autos, éste menú es la única forma de hacerlo así que ténganlo siempre presente.

Cosas como quitarle la ropa a los fiambres o agarrar cualquier cosa que estuviesen llevando es más sencillo y esto pueden hacerlo por medio de este menú o simplemente presionando la tecla de **Use**.

Siempre recuerden que si se disfrazan como un enemigo y deciden llevar un arma en la mano, ya sea porque el objetivo que tienen que eliminar está cerca o por cualquier otra razón, siempre les conviene usar la misma arma que están usando los demás guardias, que por lo general será la misma que estaba llevando el finado a quien le quitaron la ropa.

De este modo no despertarán sospechas, siempre y cuando no hayan armado descontrol antes, porque si es así es muy posible que lleguen a descubrirlos.

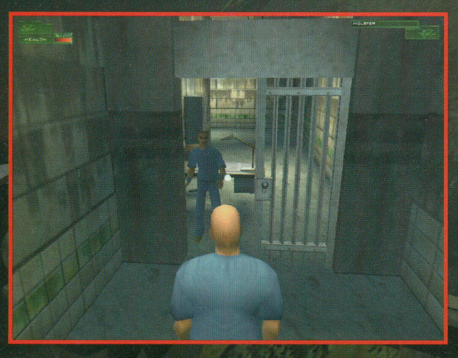
Como último consejito antes de ir derecho a lo de las misiones, siempre que la cosa se ponga fea y empiecen los tiros, además de cambiarse de ropa en cualquier lugar en donde nadie los vea, eviten correr cuando estén pasando cerca de los enemigos, porque también de ese modo pueden llegar a alertar a alguien y a pesar de que esto sólo sucede cuando el lío que armaron se sale de control es muy posible que por apresurarse pongan en peligro una misión de las largas así que paciencia y caminen con cuidado.

Las misiones

• Training

En realidad este primer nivel no es una misión normal, sino que como su nombre lo indica es una pequeña etapa de entrenamiento en la que podrán familiarizarse con las principales acciones del juego, con la excepción de una pequeña trampita que hay sobre el final del nivel.

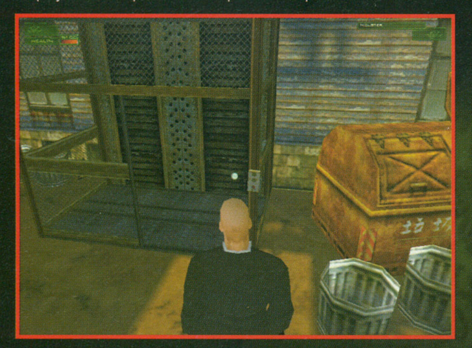
Justo llegando a la salida se encontrarán con un guardia de uniforme celeste al que tendrán que liquidar para quitarle la ropa. Si están llevando alguna arma grande, como el rifle o una ametralladora déjenla en el piso, porque tras la puerta que está por ahí cerca está el único guardia que puede abrir la reja, y si lo asustan o si lo matan, tendrán que volver a empezar.



• Misión 1: *Kowloon Triads in Gang War*

Objetivos: Eliminar al negociador del clan de los Red Dragons y en lo posible a nadie más.
Equipo recomendado: Blaser Jagdwaffen R93 Sniper con por lo menos 10 balas.
Dificultad: Accesible

Esta misión es bastante corta, pero si quieren hacerla sin correr riesgo van a tener que actuar rápido. Ni bien empiecen miren el mapa y observen que cerca de la plaza en la que se unirán los emisarios de ambos clanes hay cuatro marcas amarillas.



Esas marcas señalan ascensores de carga que los llevarán a la terraza de cualquiera de los edificios que están cerca de ese lugar, desde donde tendrán un excelente ángulo para darle a la víctima sin importar en cuál de los cuatro edificios se suban.

Al llegar arriba saquen el rifle (esto les tomará unos segundos) y les conviene esperar a que ambos mafiosos se queden quietos para poder bajarlo de una. Una vez muerto el negociador de los Red Dragons aparecerá un helicóptero, pero si le dan al hombre que está en la ametralladora, casi con seguridad la situación empezará a ponerse fea, así que en lugar de eso dejen el rifle en el piso para que no los identifiquen con facilidad, luego corran hacia el auto que está en el lugar en donde empezó la misión (es la marca celeste en el mapa) y listo.

• Misión 2: *Ambush at the Wang Fou Restaurant*

Objetivos: Liquidar al emisario del clan Black Lotus y a todos sus guardaespaldas.
Equipo recomendado: Fibre Wire, Beretta 92 Silenced, Car bomb W/Remote Detonator, Kevlar Body Armor.
Dificultad: Media

El comenzar la misión, corran hacia la puerta del restaurant en donde se llevará a cabo la reunión (si quieren vean el mapa) y esperen a que llegue la limosina con el emisario y su comitiva.

Tan pronto como el conductor salga del auto, no le pierdan el paso y síganlo a donde vaya sin despertar sospechas. El conductor irá a echarse un cloro a una alcantarilla abierta que está en un callejón cerca del restaurante y cuando empiece a hacer sus necesidades, esperen a que pase un civil que anda dando vueltas por ahí y pónganlo a descansar permanentemente usando el Fibre Wire.

Rápidamente quítenle la ropa y tiren el cadáver en la alcantarilla (arrástrenlo cerca y déjenlo caer), luego guarden el alambre (seleccionen la opción "Holster") y vayan tranquilamente hacia la limosina.

Acérquense hacia la puerta del conductor, saquen la bomba, apunten hacia la puerta con el mouse y presionen el botón derecho para que aparezca el menú de acciones.

Seleccionen la opción "Put Bomb in Car" y aléjense del lugar.

Ahora observen la foto (1) y vayan hacia el lugar en donde está la marca verde, porque ahí encontrarán un rifle sniper que tendrán que usar para poder escapar de aquí.



Tan pronto como el emisario y sus secuaces se suban al auto saquen el "Detonator" y úsenlo para hacer volar la limo por los aires.

Como paso siguiente preparen el rifle, corran hacia el auto en donde empezaron la misión, pero antes bajen a los tres últimos miembros del clan Black Lotus que están por ahí cerca.

Si tardan demasiado en liquidarlos o si están muy cerca de ellos a la hora de hacer los disparos, todos los guardias de la otra banda (los Red Dragons) tendrán la oportunidad de alcanzarlos y teniendo en cuenta que están armados con escopetas y Uzis es probable que no sobrevivan al encuentro, así que revienten a los Black Lotus rápido y rajen hacia el auto... misión cumplida.

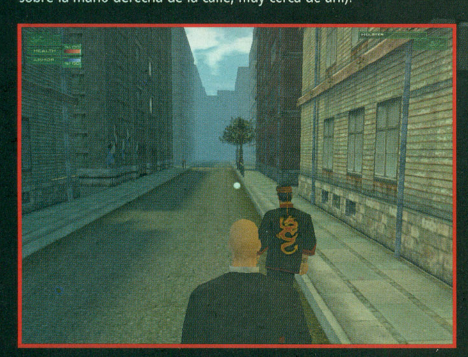
• Misión 3: *The Massacre at the Cheung Chau Fish Restaurant*

Objetivos: Asesinar al enviado de los Red Dragons, quitarle su medallón, esconder su cadáver, dejar el medallón de los Red Dragons dentro del restaurant, asesinar al jefe de la policía.
Equipo recomendado: Fibre Wire, Beretta 92 Silenced, Kevlar Body Armor, Compass
Dificultad: Ya nos vamos complicando

Como primera medida es muy importante que ni bien se puedan mover, corran hacia el restaurante en donde se va a efectuar la reunió, hablen con el encargado. Al hacer esto él les dará la llave del baño, así que tómenla, entren al baño y salgan del establecimiento por la ventana del baño.

Ahora activen el "Compass" (brújula) y vayan hacia el extremo NE de ese sector, porque por ahí vendrá el emisario de los Red Dragons, que es la primera víctima.

Cuando lo vean venir, vayan abriendo el menú de las armas, señalen el Fibre Wire (pero no lo saquen) y sigan al chino hasta que esté llegando al primer callejón en donde hay una alcantarilla (está sobre la mano derecha de la calle, muy cerca de ahí).



Ni bien se estén acercando a ese lugar, dispongan del Red Dragon, pero antes de ponerse a revisarlo arrastren el cadáver hasta que caiga en la alcantarilla que está ahí cerca.

Entren en la alcantarilla y ahora sí, revisen el cuerpo y sáquenle su ropa y el amuleto que lleva (Red Dragons Amulet). Cuando tengan todo salgan de ahí y vuelvan al restaurante, pero entren por la ventana (esperen a que los guardias que dan vueltas por ahí se alejen).

Una vez en el interior del baño saquen el amuleto y déjenlo en el piso presionando la tecla "-", que es la de tirar lo que estamos llevando (por defecto).

Hecho esto, saquen la Beretta silenciada, abran la puerta del baño, asómense un poco y revienten al jefe de la policía. Luego entren de nuevo al baño y salgan por la ventana.

Ahora sólo queda correr hacia el lugar en donde empezaron la misión (donde está el auto).

Eviten a toda costa matar civiles o policías, ya que eso les descontará mucha plata y correrán el riesgo de tener que repetir la misión, así que simplemente guarden el arma y corran.

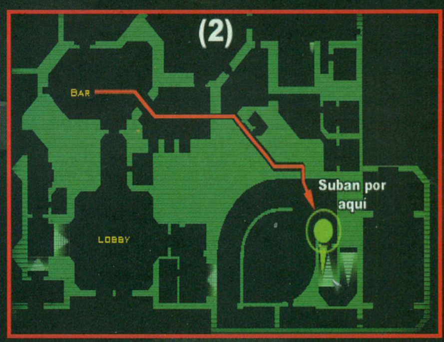
• Misión 4: *The Lee Hong Assasination*

Objetivos: Encontrar la combinación y la ubicación de la caja fuerte de Lee Hong, tomar la estatua de jade que está en su interior y llevársela al encargado del local en donde venden hierbas, rescatar a un agente de la CIA prisionero en los niveles inferiores del complejo y, por supuesto... eliminar a Lee Hong
Equipo recomendado: Fibre Wire, Beretta 92 Silenced, Blaser Jagdwaffen R93 Sniper con por lo menos 10 balas, Kevlar Body Armor, Compass
Dificultad: Despelote de aquellos

Espero que ya estén más cancheros en el arte de liquidar gente sin ser vistos, porque aquí es donde la dificultad pega el gran salto.

Lo primero en este lugar es correr hacia el restaurante, entrar al bar (fíjense en el mapa) y hablar con el hombre que está detrás del mostrador.

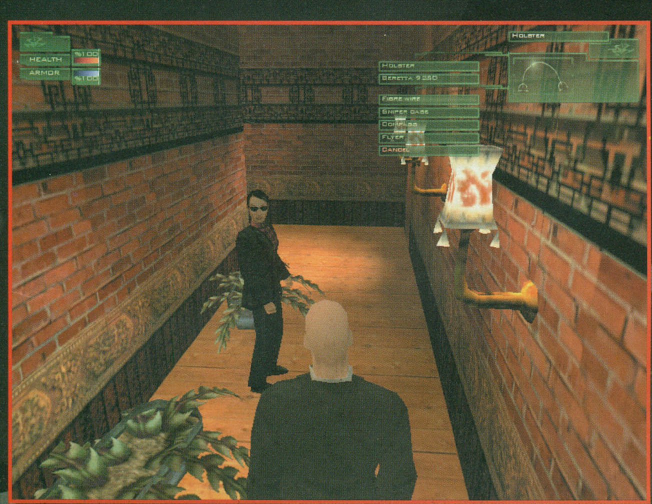
El les dará una invitación para que los dejen entrar en el sector V.I.P. en donde están las "chicas de alquiler" (en la foto 2 está indicado el camino), así que vayan hacia allá.



De camino al lugar, el guardia que custodia la entrada a ese sector les dará la bienvenida y, luego de que haga eso, colóquense detrás de él y con el "Fibre Wire" devuélvanle la cortesía, pero no sin antes asegurarse que ningún civil esté dando vueltas por ahí, después dejen el cadáver en el pasillo que está detrás de la puerta que el guardia custodiaba y sigan adelante, pero NO le quiten la ropa y no se olviden de guardar siempre sus armas luego de hacer algo ("Holster").

Suban por la escalera que va al segundo piso y sigan avanzando hasta que vean a una vieja toda arrugada junto con una hermosa minita vestida de violeta.

Hablen con la vieja y luego sigan a la minita hasta su habitación, hablen con ella (les pedirá que la ayuden a escapar a cambio de



información), síganla, pero ni bien salgan de esa habitación, quédense en el pequeño pasillo que está justo del otro lado de la puerta. Esperen ahí mismo hasta que una china vestida de guardia entre y silenciosamente desháganse de ella (no pueden quitarle la ropa), luego metan el cadáver en la habitación en donde hablaron con la minita de violeta, luego búsquenla y síganla.

Vayan lentamente detrás de la chica de violeta, pero ¡ojo!, porque el guardia que vigila la puerta por donde ella sale no los dejará pasar, por lo que no les quedará otra más que ponerse detrás de él y sacarlo de circulación, pero ahora sí, no se olviden de quitarle la ropa.

Por ahora dejen el fiambre ahí y salgan al patio (todavía no se acerquen a la chica), esperen a que uno de los guardias que anda por ahí se acerque, cuando se quede quieto bájenlo (todo esto con el Fibre Wire, por supuesto), lleven el cuerpo cerca de la pared en donde no puedan verlo, vayan a buscar al cadáver del guardia que bajaron antes de él y pónganlo junto con éste y ahora sí reúnanse con la chica y suban por la escalera.

Del otro lado, la chica irá hacia el portón de salida, liquiden al guardia que está por ahí (siempre usen el Fibre Wire a menos que les indique otra cosa) y vayan hacia donde ella está.

Antes de irse les dirá la combinación de la caja fuerte, por lo que ahora deberán descubrir dónde está.

Por más de que hayan visto alguna caja fuerte por ahí, no toquen nada hasta que no les digan cuál es la que tiene la estatuilla, porque si tocan una que no es activarán la alarma y todo se complicará mucho.

Ahora entren a la cocina por cualquiera de las puertas que están en ese patio y por una escalera que está ahí bajen al subsuelo.

En el subsuelo está prisionero, pero antes de intentar rescatarlo, primero tendrán que terminar con todos los guardias que están en las cercanías, empezando por el que está indicado en la foto (3).

Luego les conviene eliminar a aquellos guardias que se mueven (sus posiciones están señaladas en rojo en la foto 3), pero asegúrense de bajarlos en donde nadie pueda oirlos.

Cuando sólo quede el guardia que está custodiando la puerta de la celda en donde está prisionero el agente, tendrán que usar un arma, pero es conveniente no ponerse demasiado cerca, luego esperar a que el chino mire hacia otro lado y cuando lo haga saquen la Beretta silenciada y llénenlo de plomo (no lo dejen disparar a él, porque si no habrá problemas).

Entren a la celda, liberen al agente, él les indicará el lugar en donde está la caja fuerte (pueden ser cuatro lugares al azar), fíjense que su ubicación aparecerá señalada en el mapa (observen que el listado de los pisos que hay en este escenario están a la izquierda del mapa, así que vayan seleccionándolos para ir viendo las distintas secciones a las que quieran ir). Cuando el agente se vaya no lo sigan, dejen que escape porque si bajaron bien a todos los guardias que había en ese lugar no habrá peligro de que lo liquiden.



Cerca de cada caja fuerte hay un guardia que no los dejará aproximarse, no le den bola, pónganse detrás de él y ya saben lo que le espera, luego tomen la estatuilla y llévensela al viejo que está en la tienda de hierbas (es una de las puertas que están en el restaurant).

Al recibir la estatua, el viejo les dará una botella de veneno (agárrenla), pero lo más importante es que justo en ese momento Lee Hong y su enorme guardaespaldas personal (Tzun) entrarán al restaurante, para sentarse a comer. Aquí pueden tomar dos caminos, el más fácil y recomendable es colocarse en algún rincón apartado del comedor y cuando los camareros estén lejos, usar el rifle sniper, para terminar con Lee Hong.

Haciendo esto armarán un considerable alboroto, así que tan pronto como puedan tiren el rifle en el piso, corran hacia la cocina y bajen al subsuelo, ya que por esos túneles es la única forma de llegar al cuartel de Lee Hong en donde está la lancha que deben usar para escapar. Tengan muy en cuenta que tarde o temprano empezarán a buscarlos así que ni bien puedan cámbiense de ropa. Otro problema es que es muy posible que el gordo que custodiaba a Lee Hong los siga a donde quiera que vaya y a él no podrán engañarlo con ningún disfraz, así que si lo ven venir desínflenlo a tiros.

Si en lugar de esto prefieren ver una secuencia muy interesante, no maten a Lee Hong con el rifle, en lugar de eso entren a la cocina, bajen al guardia que está ahí (el cocinero no dará la alarma por más que los vea, pero eviten que los vean los camareros), escondan el cadáver por donde están los refrigeradores y esperen a que uno de los mozos entre a la cocina.

Cuando eso pase atiéndanlo como es debido, oculten su cuerpo junto al del guardia, tomen su ropa (la del mozo) y salgan de la cocina. Al hacer eso el cocinero les pedirá que le sirvan el plato que está por ahí a Lee Hong, pero antes podrán usar el veneno en la comida.

Una vez con la comida encima, seleccionen el "Bowl" en el inventario y así llevarán el plato en la mano como todo mesero que se precie de serlo, acérquense a la mesa de Lee Hong para dárselo, pero el gordo muerto de hambre se lo comerá y precisamente es muerto como va a terminar. Luego de ver una emocionante secuencia corran a cambiarse de ropa y vayan a buscar a Lee Hong a su base (se llega por los túneles), claro que liquidarlo aquí será más difícil que en el restaurante, pero bueno, el que quiere celeste...

Ya sea de una forma o de otra, Lee Hong debe ser boleta para estos momentos, todo lo que queda es ir hacia su base de la forma más discreta posible (el uniforme de los Red Dragons es el disfraz ideal) y tomar la lancha que está en el embarcadero debajo de la casa.

• Misión 5: *Find the U´wa Tribe*

Objetivos: Recuperar un ídolo de los restos de un avión accidentado, llevárselo al líder de la tribu U´wa, rescatar al hijo del jefe de la tribu.
Equipo recomendado: Pentagon Knife, Fibre Wire, Beretta 92 y US Army M60 con todas las balas que puedan, Kevlar Body Armor, Compass, Binoculars
Dificultad: Media

En la primera mitad de esta misión es necesario actuar rápido o de lo contrario las cosas se complican bastante, así que activen el Compass, vean el mapa y corran hacia el lugar del accidente (Crash Site).

Es posible que en el camino se encuentren con algunos soldados enemigos, si se ponen molestos elimínenlos rápidamente con la M60, sigan hacia lo que queda del avión y cerca de la parte de atrás del fuselaje encontrarán al tan preciado ídolo.

En el extremo Este del mapa está la tribu U´wa, así que vayan hacia allá y al llegar tengan la estatua en la mano, para que los indios la vean, luego busquen al jefe de la tribu y el les pedirá que rescaten a si hijo que está prisionero en un puente que está siguiendo el curso del río hacia el Oeste.

De camino hacia el puente no dejen a ningún soldado enemigo con vida, pero lo que es más importante, no se acerquen al puente sin antes dejar la M60 y ponerse la ropa de alguno de los malos.

Al llegar al puente suban con cuidado a la torre en la que está un vigía y ¡oh! sorpresa, ahí encontrarán un rifle R93 Sniper, junto con algunas municiones que les vendrán al pelo.

Agarren todo bajen de la torre (despacio), aléjense a una distancia



prudente y empiecen a bajar gente con el rifle.

Si se buscan un lugar bien cubierto por los matorrales los malos no sabrán de dónde vienen los tiros y caerán como moscas, traten de bajar a cada chabón de un solo tiro, porque necesitarán salir de esta misión con por lo menos unas 9 u 11 balas en el rifle.

No olviden liquidar al vigía que está en una torre al otro lado del río y no se preocupe por el helicóptero, cuando todo esté despejado dejen que el indio salga corriendo y luego regresen a la aldea a hablar con el jefe, para recibir indicaciones de cómo encontrar al poderoso narco que vinieron a reventar.



• Misión 6: *The Jungle God*

Objetivos: Encontrar el pasaje secreto hacia la base de los narcos
Equipo recomendado: Aquí no se selecciona equipo, sólo tendrán lo que les sobró de la misión anterior, así que no olviden el rifle R93.
Dificultad: Increíblemente fácil

Es raro que a esta altura pueda haber una misión tan simple como ésta, pero no se confíen, porque la que viene vale por cuatro.

Todo lo que tienen hacer aquí es correr hacia la salida que está derecho hacia el Sur de donde comienzan, sin matar a nadie.

Mucho cuidado antes de llegar al túnel de salida, porque estarán obligados a pasar por un sector custodiado nada menos que por un leopardo, pero no se preocupen, porque si pasan corriendo podrán llegar a la salida antes que la fiera los alcance.

Ni se les ocurra matar al leopardo, porque los indios se pondrán como locos y echarán todo a perder. Una cosa más, es vital que al salir de esta misión tengan el rifle.

• Misión 7: *Say Hello to my Little Friend*

Objetivos: Asesinar a Pablo Belisario Ochoa (jefe de los narcos), hacer volar su laboratorio subterráneo, escapar en el avión que está en el hangar de la base.
Equipo recomendado: Al igual que antes, aquí no se selecciona equipo, sólo tendrán lo que les sobró de la misión anterior (no dejen el rifle R93 por nada).
Dificultad: Extremadamente jodida

Antes que nada un consejo, a pesar de que aquí no les descontarán dinero sin importar a cuánta gente maten o en qué condiciones lo hagan, si los soldados los ven con el rifle en la mano los van a acribillar a tiros, por otro lado el lugar está infestado de soldados, así que entrar a los tiros al aire libre tampoco es muy sabio que digamos, así que vamos de a poco.

Lo primero y más importante es limpiar el laboratorio, para que a la hora de hacerlo estallar no los lluevan de plomo y les hagan repetir una misión que ya de por sí es larga y complicada.

Observen la foto 4 y ahí verán la posición de los 9 guardias que tendrán que bajar usando el rifle, por supuesto, porque son los más peligrosos en caso de que se arme la podrida.

Empiecen por los tres que custodian el hangar y luego sigan con los de las torres alrededor de la entrada del laboratorio, pero usen los binoculares de vez en cuando para estar seguros de que nadie se acerca.

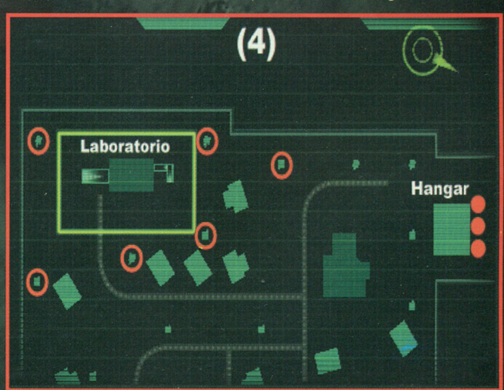
De más está decir que afinen bien la puntería y no disparen a menos que estén seguros, porque cada bala cuenta. Si luego de estos 9 guardias todavía tienen un par de tiritos, eliminen a los guardias que puedan de la casilla que está frente al acceso cerca del laboratorio.

Mucho cuidado, porque mientras estén haciendo esto hay dos patrullas vigilando cerca de donde están, así que ocúltense detrás de los árboles.

Cuando agoten las municiones del rifle tírenlo y con toda naturalidad caminen hacia la entrada de la base, que los soldados no los descubrirán.

Una vez dentro de la base, revisen las tiendas que están por ahí, porque en una de ellas encontrarán una Beretta 92 Silenced (fundamental para seguir adelante), algunas municiones y un chaleco antibalas (no lo agarren, déjenlo por si hace falta después).

En una de las tiendas, también hay una minigun como la que Arnold usó en Terminator 2, pero ni se les ocurra agarrarla a menos



que estén en problemas serios.

Después de que encuentren la pistola con silenciador (nunca la lleven en la mano) vayan hacia la entrada del laboratorio que los tiros están por empezar.

El laboratorio tiene dos accesos, el del frente custodiado por más soldados de los que podrán enfrentar y una pequeña entrada por el lado de atrás, vigilada por tres hombres, que no los dejarán acercarse.

Con la Beretta silenciada traten de terminar con estos tres hombres lo más rápido posible (espere a que las patrullas del lado de afuera pasen de largo para hacer esto), para luego bajar hasta la mitad de la escalera y así cubrirse en caso de que alguien los oiga y venga por detrás, como ser los hombres que hayan quedado en la casilla junto a la barrera cerca de ahí.

Como paso siguiente entren en el túnel, abran con cuidado la puerta que da al laboratorio, asómense de a poco, cosa que pueden hacer con las teclas asignadas a la función "Peek" (espiar) y vayan bajando uno por uno a todos los soldados que estén dentro del edificio.



Dejen tranquilos a los que estén del lado de afuera de la otra entrada, cámbiense de ropa por las dudas y salgan por donde entraron sin olvidarse de guardar el arma, ahora es el momento de ir a buscar al capo de los narcos, que está en el edificio más grande del complejo.

El mejor lugar para entrar en el edificio es por la puerta que está a la izquierda de la entrada custodiada por dos soldados, que no los dejan pasar.

Una vez dentro verán a un guardia que puede ser despachado con facilidad y antes de subir al piso que sigue tendrán que tratar de eliminar a la mayor cantidad de guardias posible (todo usando el Fibre Wire), para que la escapatoria sea menos accidentada, eso sí, traten de no dejar ningún cadáver frente a una puerta, ya que al abrirla alguien puede verlo del otro lado.

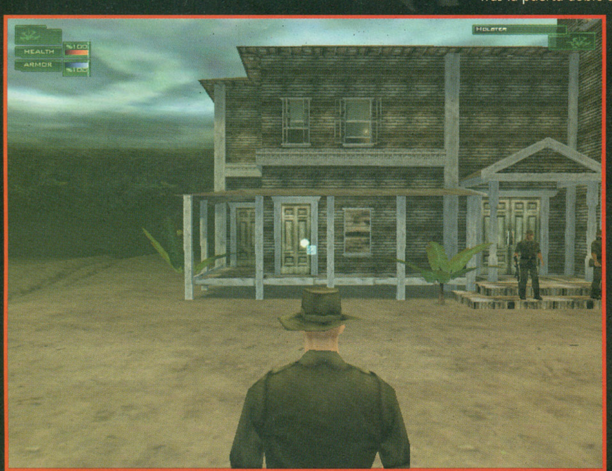
En el interior del edificio hay una buena cantidad de guardias que saldrán a los tiros ni bien se acerquen a la oficina del capo, primero revisen bien toda la planta baja y asegúrense de deshacerse de todos los que estén solos, sin llamar la atención.

Cuando hayan hecho todo lo que podían hacer en la planta baja, suban. En la habitación que está justo sobre la izquierda de la puerta principal custodiada por un guardia, hay un soldado, ocúpense primero de él usando el Fibre Wire.

Es muy posible que después de hacer esto los oficiales que están en las otras habitaciones de ese mismo piso los ataquen al verlos así que no se molesten y bajenlos con la Beretta silenciada.

Por último ocúpense de la misma forma con el soldado que está custodiando la puerta doble (la entrada a la oficina del narco).

Tras la puerta doble de ese piso está Pablo Belisario Ochoa, pero todavía no vayan a visitarlo, en uno de los cuartos de ese piso hay una escalera que sube hasta el altillo, ahí hay un último guardia que pueden eliminar antes de enfrentarse con Ochoa.

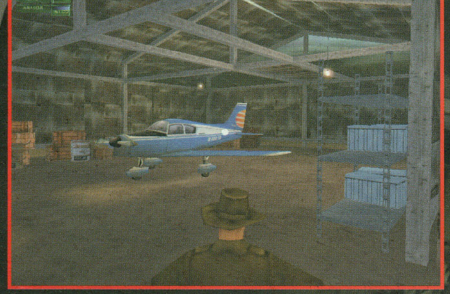


Llegó la hora de la verdad y aquí van a tener que demostrar de qué están hechos, porque para que se vayan haciendo la idea, al buen Pablito no podrán dañarlo con ningún tipo de arma de fuego... ¿entonces?

Bueno, saquen el Pentagon Knife, abran la puerta y ni bien el narco los salude (él ya sabe quiénes son), corran hacia el escritorio en donde está.

Pablo tomará su poderosa M60 y saltará sobre el escritorio para tirar unos tiros al aire y no habrá forma de impedir que haga un poco de ruido, pero si lo están esperando podrán acuchillarlo ni bien termine de hacerse el malo; si a la primer puñalada no lo matan, sigan dándole, porque en cuanto intente correr, automáticamente lo tomarán por la espalda degollándolo y ter-





minando con el problema, pero ojo que acá no termina la cosa.

Para ese entonces, por lo menos un par de guardias habrán escuchado los tiros y acudirán al rescate, así que quédense detrás de las cajas que están por ahí, esperen a que vengan y vayan bajándolos con la pistola con silenciador, para evitar atraer más gente.

Si alguien les llega a disparar a través de las ventanas (desde alguna torre) traten de liquidarlo siempre con la Beretta silenciada, cuando todo se calme un poco, tomen la bomba que está sobre el escritorio del ahora retirado Sr. Ochoa, guárdensela y vuelvan una vez más al laboratorio (dejen la M60 ahí), por las dudas pónganse algún uniforme que no hayan usado.

Dentro del laboratorio, saquen la bomba y pónganla sobre unas cajas (usando el menú que aparece al hacer click con el botón derecho), luego salgan de ahí y corran camino al hangar.

Cuando estén lejos del laboratorio, saquen el detonador que llevan en el inventario y hagan que el laboratorio explote, sigan corriendo hacia el hangar y por más que alguien les dispare no se frenen a contestarle el fuego.

Al llegar al avión, úsenlo haciendo click con el botón derecho y buen viaje.

• Misión 8: *Traditions of the Trade*

Objetivos: Matar al terrorista Frantz Fuchs, encontrar la bomba que introdujo en el hotel y sacarla de ahí.

Equipo recomendado: Unicamente lleven con ustedes el Fibre Wire, ya que con excepción del chaleco antibalas es lo único que no activa los detectores de metal que están por todo el hotel. Igualmente no necesitarán más que eso.

Dificultad: Moderada

Si en esta misión siguen mis instrucciones al pie de la letra y sin desviarse, estarán fuera del hotel con todo y bomba antes de que se den cuenta.

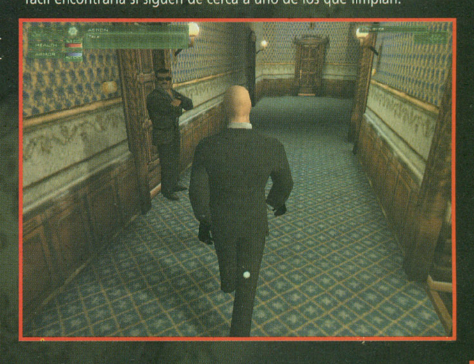
Como primera medida vean el mapa del primer piso. El lugar al que tienen que dirigirse para empezar es al sauna para hombres, que está en el sector de la pileta (Pool).

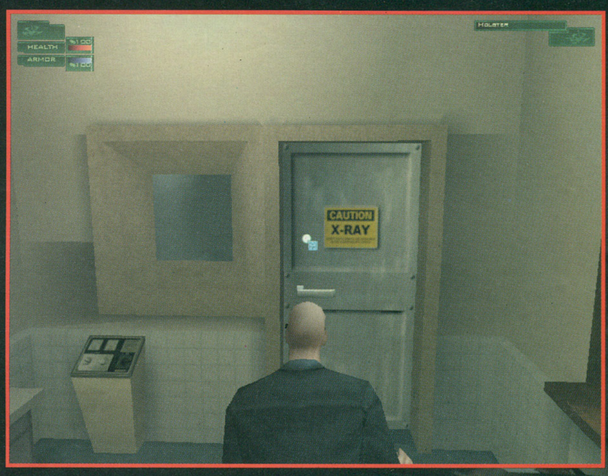
Antes de que les permitan entrar al sector de la pileta tienen que ponerse el traje de baño que está en uno de los vestidores. No intenten agarrar el Fibre Wire, déjenlo ahí por ahora.

En el sauna, hay un dogor que además de ser el dentista del hotel, es nada menos que el hermano del terrorista al que están buscando. Si quieren háblenle y él les dirá que se tiene que cuidar del calor excesivo, porque su corazón es algo sensible, por lo tanto lo mejor que pueden hacer es salir de ahí y accionar la manivela que está al lado de la puerta del sauna.

Con el dentista descansando en paz, no olviden revisarlo y conseguirán la llave del cuarto de rayos X (vaya uno a saber dónde la llevaba), que es justo donde está oculta la bomba, pero todavía no la vayan a buscar.

Si hablan con el hombre que está tras el mostrador de la recepción les dirá que quien buscan está en la habitación 202 (hay un guardaespaldas vestido de negro parado junto a la puerta), ahora suban al segundo piso y mientras buscan ese cuarto, observen cuidadosamente las cerraduras de cada puerta. Tarde o temprano encontrarán en una de ellas una llave maestra, que es la que los empleados de limpieza dejan al entrar a ordenar, por lo que les será más facil encontrarla si siguen de cerca a uno de los que limpian.





Esa llave les dará acceso a todas las habitaciones del hotel. Si quieren ver una secuencia interesante, busquen uno de los cuartos que tienen en su puerta el cartel que dice "Authorized Personnel Only", vayan a hablar con el guardia que custodia la puerta de la habitación 202, entren y miren un poco lo que hay en el cuarto.

Como evidentemente el guardia de la 202 no los dejará pasar, si tienen la llave maestra podrán entrar al cuarto 201. En ese cuarto hay una puerta que da a un balcón por el que pueden llegar a la habitación del terrorista, pero antes de saltar esperen a que el otro guardia que está en el interior se asome y vuelva a entrar.

Luego de eso, salten hacia el otro balcón y, cuando lleguen, usen el modo "Sneak" para caminar (yo redefiní esta tecla, así que fíjense la que corresponde en el menú de opciones). Entren al cuarto y liquiden al primer guardia antes de que se dé vuelta o que los vea por el espejo, luego oculten su cuerpo en el rincón y agarren el arma y todo lo que está sobre el mueble (incluyendo el cartel de No Molestar).

Abran la puerta del frente, esperen a que no pasen ni empleados de limpieza ni personal de seguridad (pueden asomarse usando el comando Peek), terminen con el segundo custodio, métanlo en la habitación en el rincón que dejaron a su compañero y pongan el cartel de "No Molestar" del lado de afuera de la puerta (selecciónenlo y pónganlo usando el menú que aparece con el botón derecho del mouse).

Entren de nuevo en el cuarto 202 (sin agarrar el cartel de No Molestar), saquen la pistola Luger con silenciador que acaban de agarrar y acribillen al terrorista que está tomando una ducha en el baño.

Tomen el maletín grande ("Bomb Case") que está por ahí, salgan y ahora vayan hasta el último piso del hotel. En el último piso, busquen una puerta que da al techo (busquen el sector marcado como "Rooftop" en el mapa y ahí busquen una ventana que esté abierta, que casualmente es la del dentista).

Caminen en modo Sneak, entren al consultorio por la ventana, bajen al guardia que está en el interior y vayan hacia la sala de rayos X lentamente sin llamar la atención del guardia que está parado en la entrada.



Tomen la bomba, vuelvan a salir por la ventana y el lugar por donde se tienen que ir del hotel es la salida que da a un callejón y que está en la parte de atrás de la cocina.

Ahora bien, si quieren ver alguna otra cosita o intentar hacer la misión de otra forma más complicada, pueden empezar por llevarle la llave del terrorista al hombre que está detrás del mostrador de la recepción y luego llevarle el papel que les él les entregará al dueño de la florería (Flourist). ¿Les gustó el regalito?

• Misión 9: *Gunrunners Paradise*

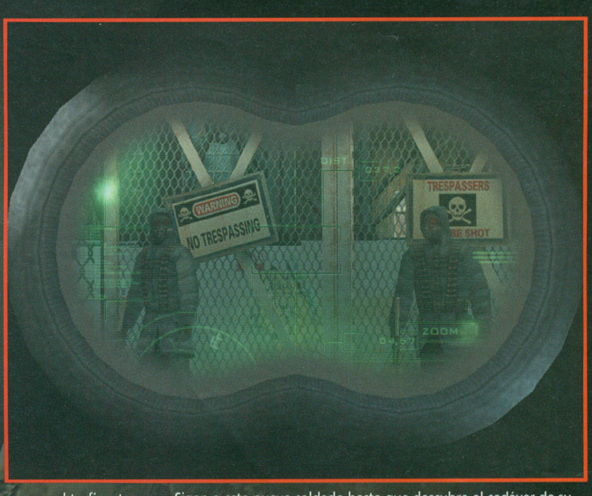
Objetivos: Colocar un GPS Tracker en el auto de los pandilleros, encontrar la ubicación del lugar donde se llevará a cabo la entrega del dinero, colocar el GPS Tracker del auto en el portafolios donde está el dinero, entregarle el dinero a Ivan.
Equipo recomendado: Fibre Wire, Beretta 92 Silenced, GPS Receiver, GPS Transmiter, Kevlar Body Armor, Compass, Binoculars.
Dificultad: Puede complicarse

Al comenzar está misión, no pierdan ni un segundo y busquen a un hombre que anda caminando cerca de las vías (cuidado con el tren), mátenlo y usen su ropa. En muchos lugares del mapa hay puertas cerradas por las que deberán pasar y la forma de abrirlas es accionando los desvíos que hay en ciertos lugares, para que la locomotora arrase con las puertas.

Si ya se pusieron la ropa del pandillero, vayan a una pequeña cantina que estará marcada en el mapa con un círculo amarillo (recuerden no llevar armas en mano).

Entren en la cantina, hablen con el encargado y él les dirá que si quieren pueden ir a hablar con la bailarina a su camerino, así que háganlo.

Al hablar con la chica le pedirán que entretenga un poco al malviviente que está en la puerta y cuando ella se aleje del lugar junto con el guardia, tendrán tiempo suficiente para poner el GPS Transmiter en el auto (se coloca como si fuera una bomba, pero del lado contrario al del conductor).



Cuando el pandillero vuelva de su pequeño show privado, él y su compañero se irán en el auto, para localizarlos usen el GPS Receiver.

Los malos irán a uno de los galpones de ese sector y cuando descubran cuál es, acérquense con cuidado, porque alrededor del edificio hay varios perros a los que no podrán engañar estando disfrazados, por lo tanto pónganlos fuera de combate con la Beretta silenciada, luego vayan hacia el auto y recuperen el GPS Transmiter.

Todos los galpones tienen en uno de sus lados una escalera que los llevará hacia el piso superior y ahora la cosa está por ponerse caliente, así que cuidado.

Una vez dentro del galpón tendrán 3 minutos para exterminar a todos los pandilleros que haya, cosa que podrán hacer sin muchas complicaciones desde arriba. Si necesitan protección, cúbranse entre las cajas.

No importa el arma que usen aquí, lo que sí importa es que antes que pasen los 3 minutos previos a la llegada de Ivan, deberán ocultar los cadáveres, agarrar el portafolios con el dinero, poner el GPS Transmiter en su interior y esperar al traficante de armas con el portafolio en la mano, parados en el mismo lugar en donde lo agarraron.

Cuando el payaso de Ivan aparezca, sólo dénle la valija y a cobrar.



• Misión 10: *Plutonium Runs Loose*

Objetivos: Asesinar a Boris, desarmar la bomba nuclear que está en el interior del barco, llevar el barco a aguas internacionales.
Equipo recomendado: Fibre Wire, Beretta 92 Silenced, Walther WA 2000 Sniper con todas las municiones que pueda cargar, Kevlar Body Armor, Compass, Binoculars.
Dificultad: Difícil como ninguna

Bueno, señores, esta es la misión más difícil de todas, ya que prácticamente no hay margen de error, así que ahora vamos a ver si realmente son dignos de ser llamados Hitman.

Ni bien empiecen, saquen el rifle Walther y terminen con los dos primeros guardias que están patrullando cerca de los galpones que están a la derecha de la escalera por donde subieron.

Tomen las ropas de uno de ellos y dejen el rifle Walther en el piso, porque si los ven con el... adiós, más tarde volverán a buscarlo.

Luego avancen por el borde del muelle hasta llegar a un alambrado, esperen a que un guardiaque está haciendo su ronda por ahí cerca se aproxime y pónganlo a dormir con el Fibre Wire.

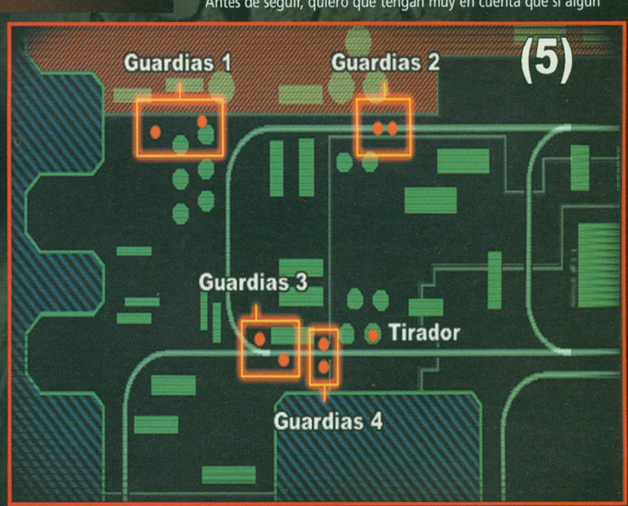
Vayan hacia la puerta que está vigilada por dos guardias (no intenten pasar, porque les dispararán) y esperen a que aparezca otro soldado que hace el mismo recorrido que el que acaban de matar.

Sigan a este nuevo soldado hasta que descubra al cadáver de su compañero y cuando corra hacia él para revisarlo acérquensele y liquídenlo (no se queden cerca del muerto).

Ya despachados los dos guardias que patrullaban el alambrado, vuelvan a buscar el rifle Walther, pónganse junto al alambrado lo suficientemente lejos de los que custodian la puerta y traten de que ambos guardias queden alineados, para bajarlos a ambos con un solo tiro en el bocho (créanme que van a necesitar cada bala de este rifle).

Sobre el techo del galpón que está a la izquierda del alambrado hay un pícaro tirador, encárguense de él y pasen a la siguiente sección de puerto.

Antes de seguir, quiero que tengan muy en cuenta que si algún



guardia llega a descubrirlos irá corriendo hacia el barco para alertar a Boris y el mugroso traficante escapará del lugar, con lo que se dará por perdida la misión, si eso sucede traten de evitar que el guardia llegue al barco como sea, de todas formas es recomendable que actúen con calma y traten de ser lo más precisos posibles a la hora de tirar... sigamos con lo nuestro.

Dejen el rifle Walther una vez más, en la foto 5 están indicados los próximos 4 grupos de guardias que deberán silenciar, pero háganlo en el orden que está indicado en la imagen.

Los primeros dos están bastante lejos uno del otro y están moviéndose por el lugar más apartado del nivel, por lo que es fácil terminar con ellos, usen el Fibre Wire con ellos y pasemos al grupo que sigue.

Pasando los silos de almacenamiento hacia el Este, hay otros dos soldados que van y vienen, pero como están muy juntos necesitarán el rifle o sea vayan por él.

Lo bueno de estos dos guardias es que cuando van hacia el Este, marchan en línea por lo que es posible alinearlos para el famoso 2 por 1, pero este no es tan sencillo como el anterior.

Por donde estaban estos guardias hay algunos perros, si quieren



terminen con ellos, pero no se adelanten demasiado dejen otra vez el rifle y vamos con los siguientes.

El tercer grupo es el que entra y sale por el siguiente portón que deberán cruzar, simplemente esperen a cada uno de ellos al costado de la casilla que está cerca de las vías, síganlo y cuando de la vuelta para regresar... Fibre Wire y a la bolsa.

Con su compañero la cosa no será tan simple, porque al ver el cuerpo correrá hacia él para revisarlo, así que espérenlo cerca de la vía y no se separen de él hasta que puedan eliminarlo.

El cuarto grupo son los dos custodios de la puerta a quienes podrán darle al estilo 2 por 1 desde una distancia segura con el Walther, cuidado, porque encima de uno de los tanques redondos que están del otro lado de la reja hay otro tirador, así que ocúpense de él también.

Ahora viene una serie de tres tiros que son cruciales para poder seguir en carrera, así que mejor que no les tiemble el pulso y sean rápidos.

Vean la foto 5 y párense lo más aproximadamente posible del lugar indicado por la marca roja con el número 1.

Apunten con el rifle al primer guardia (está escondido entre medio de unos barriles), pero esperen a que los otros dos soldados que van y vienen salgan por la puerta (desde ahí no se puede ver la puerta, pero pueden escucharla).

Cuando estén seguros que nadie está cerca bajen al guardia, pero traten por todos los medios de hacerlo de un tiro, caso contrario es muy posible que avise a sus camaradas.

Tómense el tiempo que necesiten para tirar bien y cuando lo bajen, mantengan la mira sobre ese lugar (alejen un poco el zoom, para ver mejor).

Cuando los dos que iban y venían regresen, lógicamente verá el cadáver e irán a revisarlo de cerca y en ese mismo momento deberán bajarlos de un solo tiro (vienen de a uno a la vez), tan pronto como se acerquen al fiambre, si usan un tiro con cada uno no habrá peligro de que los oigan los de la puerta.

Es el turno de darle su merecido a los dos que están en vigilando el portón, pero de nuevo les advierto que si usan más de un disparo, es posible que un tercer guardia que está detrás de la reja, justo atrás de la casa, los oiga y salga corriendo hacia el barco, si eso sucede, no olviden que el rifle tiene el alcance suficiente como para impedir que llegue.

Encima del techo del galpón más grande que está junto al portón, hay un nuevo tirador, pero es conveniente que en este caso le disparen de manera tal que su cuerpo quede encima del techo, para evitar problemas, así que retrocedan y fíjense si pueden encontrar el ángulo indicado.

Dejen nuevamente el rifle en el suelo, crucen el portón y con el Fibre Wire encárguense del soldado que estaba detrás de la casa (con cuidado de que no los vean ninguno de los dos guardias que marchan a lo largo del embarcadero).

Aléjense un poco del muerto, esperen a que cada uno de los dos que patrulla el embarcadero vaya a verlo y envíenlos a hacerle compañía y avancen hacia el galpón que está cerca del barco (el que tiene la escalera metálica al costado).

Por ahí cerca está la limosina de Boris con un guardia vigilándola muy de cerca, que más dos guardias caminando alrededor de cada uno de los dos depósitos, hacen 5 nuevas víctimas.

Para empezar a descontar, quédense parados cerca de la escalera del primer galpón (donde el guardia de la limosina no los vea), cuando pase el primer soldado denle con el Fibre Wire y vayan hasta donde está la limosina, para ver venir a su compañero, como siempre en estos casos esperen a que vaya a ver el cadáver y ocúpense de que no se lo diga a nadie.

Como paso siguiente vayan por el rifle nuevamente y asómense



por el costado del galpón, de manera que puedan ver a los 3 marineros que están parados frente a la rampa que va hacia el barco.

Desde ahí también deberían poder ver a los dos soldados que patrullan el segundo galpón y al cuarto marinero, que está recorriendo la cubierta del barco... no es por ponerlos nerviosos, pero ahora tienen que terminar con 6 de los enemigos más importantes de toda la misión, porque cualquiera de ellos puede alertar a Boris en segundos y echarlo todo a perder. así que si quieren vayan a lavarse la cara y tómenselo con calma.

Lo primero aquí es darle a uno de los dos soldados que caminan alrededor del segundo galpón. Al hacer esto, los tres marineros que están frente a la rampa irán a ver qué pasa, lo que automáticamente los convierte en los tres próximos blancos.

Hecho esto no olviden que todavía falta el segundo guardia del galpón, que en cualquier momento se unirá a la fiesta (con este ya van cinco) y casi con total seguridad el marinero que estaba sobre la cubierta bajará del barco para decir "¡aquí estoy!", convirtiéndose en la sexta víctima.

Si todo les salió bien, ¡felicitaciones!... ya falta poco, pero por ningún motivo le disparen a los dos tiradores que están sobre los mástiles del barco.

Retrocedan un poco hacia el portón, de manera que puedan darle al que vigila la limosina y dense la vuelta por atrás de los galpones hasta que puedan ver la parte de adelante del barco.

Este es el momento más crítico de la misión, porque ahora llegó el momento de exterminar a Boris y si se les escapa ya saben lo que pasará.

De un solo tiro bajen al tirador que está encima del primer mástil del barco y acérquense hacia el borde del embarcadero de manera tal que con el rifle puedan ver casi de frente la parte de más arriba de la escalera de acceso al barco y no se muevan ni quiten la mira de ahí, asegúrense de recargar el rifle para tener todas las balas listas.

Tan pronto como alguien del barco descubra al tirador que acaban de derribar, darán la alerta y verán una secuencia en la que Boris activa la bomba nuclear del barco (a partir de eso tienen 3 minutos para llegar a ella y desarmarla, pero todavía no se muevan de donde están, segundos después de eso, Boris y sus camaradas intentarán huir del barco).

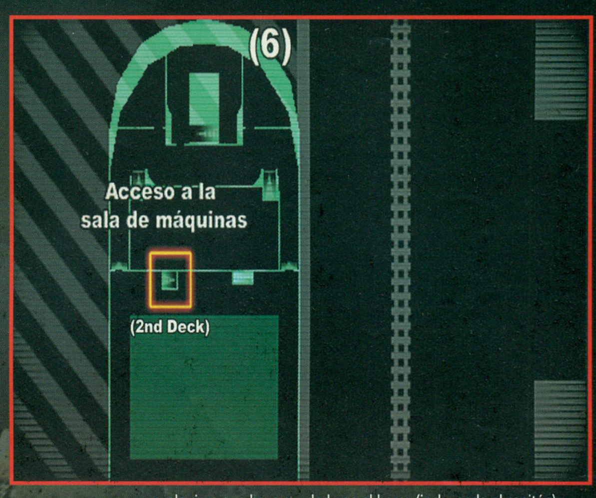
Cuando vean que empiezan a bajar por la escalera no le disparen a nadie que no sea Boris (el gordo bigotudo con anteojos) y ni bien lo tengan a tiro no duden en vaciarle el cargador, porque es más duro de lo que parece.

Por último, tomen la ropa de uno de los marineros, suban al barco y vean la foto 6: verán indicada la única entrada a la sala de máquinas en donde está escondido el proyectil nuclear que deberán desactivar.

Luego de eso, los marinos que están por ahí se les van a ir al humo, pero no se preocupen porque en uno de los costados del lugar en donde está el misil ya desactivado hay nada menos que una Minigun, así que llegó la hora de la diversión después del arduo trabajo.

Con la potente Minigun ocúpense de terminar con cualquiera que haya quedado en el barco (incluyendo al capitán), luego usen los controles en el puente de mando y por fin se termi-nooooo.

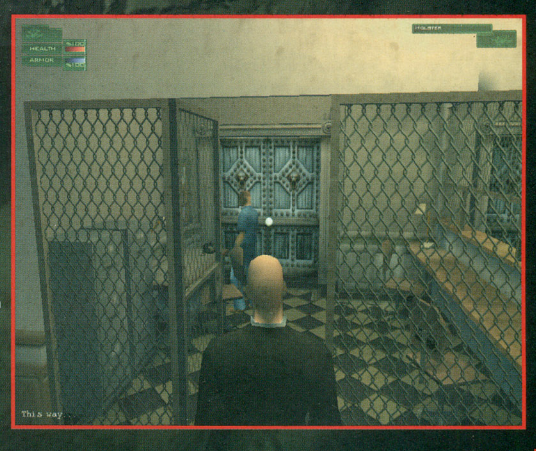
Eso sí, si quedó alguien a bordo, detendrá los motores del barco y tendrán que ir a castigarlo por amotinarse, para luego dar marcha al barco una vez más.

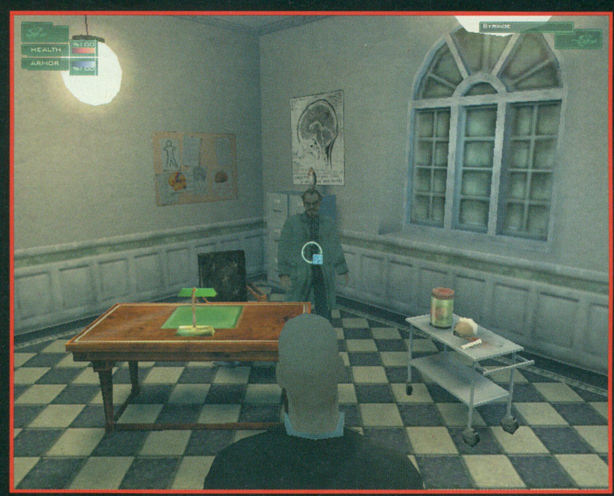


• Misión 11: *The Setup*

Objetivos: Matar al Dr. Kovacs
Equipo recomendado: Elijan todo lo que la máquina les dá.
Dificultad: Moderada a fácil

Entren al asilo, hablen con el recepcionista que los dejará pasar, luego suban por la escalera al primer piso y sigan derecho atravesan-





• Misión 12: *Meet Your Brother*

Objetivos: Eliminar al Dr. Ort-Meyer
Equipo recomendado: No se puede elegir equipo en esta misión
Dificultad: Más fácil de lo que parece

Tan pronto como vean al guardia de celeste llénenlo de plomo, agarren la escopeta que está en el armario, vean la foto 14 y corran hacia el lugar marcado con rojo sin detenerse, al llegar ahí cierren la reja detrás de ustedes y revienten al otro guardia de celeste.

Revisen el armario que está por ahí, agarren todo lo que encuentren (chaleco antibalas incluido). Ahora tienen que liquidar a los 10 clones que papá ha mandado para darnos la bienvenida.

Para eso, usen la escopeta y asómense usando el comando Peek, hasta que puedan verlos venir, de ese modo podrán dispararles a través de la reja sin que ellos puedan devolverles la gentileza y así terminar fácilmente con enemigos que, cuerpo a cuerpo, son implacables.

Si ven que por cualquier razón alguno de los clones no sale al descubierto, muévanse rápido hacia el otro lado de la pared, para hacerlo salir, y vuelvan a ocultarse hasta que logren matarlo.

Cuando sus diez hermanitos terminen en el suelo, agarren alguna de las ametralladoras que llevaban y arrastren a uno de los cadáveres hasta el lugar de donde salían (la cámara en donde les leían el código de barras de la nuca).

Sin soltar el cadáver, párense encima de la placa que tiene las huellas y de ese modo engañarán al sensor para que abra la puerta. Del otro lado, llegarán a una sala en la que el Dr. Ort-Meyer en persona los confundirá con uno de los clones de la nueva serie e irá a recibirlos. Para devolverle el favor, simplemente lluévanlo a tiros y... final. Si quieren ver un segundo final, simplemente dejen que el doctor se dé cuenta de quiénes son y los elimine.

do la sala de operaciones ("Operating Theatre").

Ahora observen la foto 13 y vayan hacia la sala que está señalada en rojo, en uno de los botiquines de ese lugar encontrarán una jeringa con veneno, agárrenla y guárdensela.

En la foto 13 también está indicada la ubicación de la oficina del Dr. Kovacs, entren, saquen la jeringa y luego de hablar con el doctor colóquense rápidamente detrás de él y elimínenlo como si estuviesen usando el Fibre Wire.

Sin perder un segundo, guarden la jeringa, pónganse la ropa del doctor, agarren la pequeña llave que está sobre la pared encima de un panel marrón y salgan de esa habitación tan pronto como puedan, porque varios equipos de SWAT están en camino, pero no se preocupen, porque a menos que los provoquen no les harán nada (dejen el cadáver del doctor donde quedó).

Vuelvan a ver el mapa (el del "2nd Floor") y busquen la forma de llegar al lugar señalado como "TV ROOM".

Si hablan con los locos que hay por ahí, les pedirán distintos objetos (por lo general son juguetes) a cambio de información no muy útil.

En el "TV ROOM" hablen con un aparente loco que está sentado en una silla, que no es otro que el agente de la CIA que liberaron tiempo atrás.

Entren en la casilla con puertas de rejas que está por ahí, agarren unas pequeñas jeringas con antídoto que hay en el armario y sobre los muebles y usen una de ellas en su amigo.

El les pedirá que lo sigan, así que háganlo y vayan abriendo las puertas que estén cerradas para que pueda pasar.

Al llegar al ascensor no se suban con él, en lugar de eso podrán ver la entrada al laboratorio secreto en donde está el misterioso Dr. Ort-Meyer, que es nada menos que quién los creó.

Antes de bajar por esa escalera les recomiendo que se tomen un tiempito para explorar el asilo y agarren todas las armas y municiones que puedan encontrar, siempre que puedan guardarlas entre sus ropas.



ACCION / ARCADES

Project: I.G.I.

Trucos
En el menú principal, tipeen "nada" para activar el modo de trucos. Luego durante el juego, usen alguno de los siguientes códigos para activar la función correspondiente:

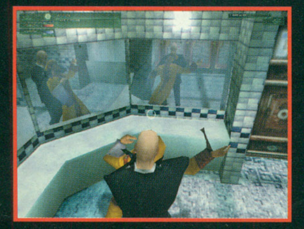
Modo dios	allgod
Munición infinita	allammo
Modo fácil	easy
Matar enemigos	ewww



Hitman: Codename 47

Nota: Este procedimiento implica editar un archivos del juego; hagan una copia antes de editarlo. Usando un editor de texto, abran el archivo "hitman.ini" en el directorio "hitman". Agreguen la línea "enableconsole 1" en la sección "enable console". Durante el juego, presionen ~, luego escriban alguno de los siguientes códigos en la consola para activar la función correspondiente:

Modo dios	god 1
Munición infinita	infammo
Todos los ítems	giveall
Invisibilidad	invisible 1



Colin McRae Rally 2.0

Creen un nuevo piloto, y usen estos códigos como nombres:

Todos los coches	allthebuttons
Todas las pistas	greatnews
Mini Cooper S	minime

Midtown Madness 2

Durante el juego, presionen Y en modo de un sólo jugador para ver el prompt de trucos. Luego usen los códigos que están a continuación:

Todos los coches	midtowncars
El coche no se daña	damagefree

Gunman Chronicles

Comiencen el juego con la línea de comando "-dev -console -game rewolf". Durante el juego, presionen ~, luego escriban alguno de los siguientes códigos en la consola para activar la función correspondiente:

Modo dios	/god
Todas las armas y munición al máximo	/impulse 101
Atravesar paredes	/noclip
Seleccionar nivel	/map [nombre del mapa]

American McGee's Alice

Active la consola en el menú de "Game Options", "Settings". Durante el juego, presionen ~, luego escriban alguno de los siguientes códigos en la consola para activar la función correspondiente:

Modo dios
god
Atravesar paredes
noclip
Todas las armas
wuss
Todas las armas y munición al máximo
give all
Setear el nivel de enegía
health [1-100]
Vista de primera persona
cg_cameradist -45
Vista normal
cg_cameradist 128
Desactiva la IA de los enemigos
notarget
Seleccionar nivel
map [nombre del mapa]

Mapas
Usen estas palabras con el código map [nombre del mapa] :

centipede1	centipede2
facade	fortress1
fortress2	funhouse
garden1	garden2
garden3	garden4
grounds1	grounds2
gvillage	hedge1
hedge2	hedge3
jlair1	jlair2
keep	pandemonium
potears1	potears2
potears3	qlair
rchess	skool1
skool2	tower1
tower2	tower3
utemple	wchess1
wchess2	wforest



Dave Mirra Freestyle BMX

Habilitar todos los niveles
Luego de elegir su bici y corredor vayan a la pantalla de selección y presionen Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Modifier Airs.

Todas las bicicletas
En la pantalla de selección de bicicleta, presionen: Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha y Modifier Airs.

Todos los estilos
En la pantalla de selección de estilo presionen Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Modifier Airs.

Sea Dogs

Mientras están en el mar, presionen [Ctrl] + Z, luego escriban alguno de los siguientes códigos en la consola para activar la función correspondiente:

Nave reparada, todos los marineros
have life
Experiencia extra
expu mne
Dinero extra
deneg day
Daño extra con el cañón
get me magic
Sin daño en el cañón
make screen shots
Presionen [Ctrl] + F para mover la cámara libremente
now i flying
Presionen [Keypad 0] para disparar desde la cámara
fire from camera
Presionen [Ctrl] + L para teleportar la cámara a donde está la nave
teleport

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

Mujeres y PC: No mezclarlas

Qué tal, amigos de Xtreme, lo que voy a contarles es una historia real, por trágica que les parezca, es real; y se las cuento para que ustedes puedan estar prevenidos.

Mi vida transcurría de una manera normal, por definirla de alguna manera; tenía mi trabajo, mi novia y por supuesto mi PC.

Se podría decir que todo se desarrollaba con tranquilidad, salvo por algun hiriente comentario, del tipo "dejás esa pavada y vamos", proferido por mi novia cuando uno estaba en medio de un sangriento combate en Unreal Tournament.

¿Cómo explicarle que aquello no era una pavada? ¿Cómo hacerle entender que uno no puede abandonar la batalla así de sencillo?

Pero claro, ella no usaba juegos de PC, ¿cómo podría entender el magnetismo que produce estar por terminar un juego? Y no tuve mejor idea que hacérselo sentir en carne propia. Probé con juegos que supuse de un estilo más "femenino", pero uno tras otro iban quedando recluidos en el estante: Rayman 2, Tonic Trouble, Tarzan, etc. Lo intenté también por el lado de la velocidad con Need for Speed o Re-Volt, pero nada. Tras algunas partidas se aburría, y seguía pensando que esto de la PC era una pavada.

Abandoné la lucha de "transformarla" y me resigné a sus comentarios, hasta que un día ocurrió el milagro (¿o debo llamarlo tragedia?): Acababa de formatear mi máquina y todo lo que tenía instalado era el nostálgico Unreal: Return to Na Pali , y como ella andaba deambulando por ahí no tuvo mejor idea que darle doble click al acceso directo en el escritorio...

...¡para qué!, parece que le picó el bichito de los 3D Shooters, y eso de volar en mil pedazos a los enemigos con el cañón antiaéreo le producía mucha gracia.

Así que aquí estoy, amigos, tratando de recuperar mi máquina que ha sido literalmente "tomada" por ella. Quake III Arena, Unreal Tournament, Star Trek Voyager: Elite Force, da igual, todos le van bien. Ninguno de mis argumentos para alejarla de la PC causa efecto alguno, ¿tendré que comprarme otra?

En estos desolados momentos tan sólo me resta despedirme de ustedes, felicitarlos por el gran trabajo que hacen en la revista, saludar a todos los lectores y dejarles un consejo, que casi es una advertencia:

"Mujeres y PC no mezclarlas, es en extremo peligroso."

Saudos a todos y mucho cuidado.

Luis
elbufon@interlap.com.ar

Luisito, Luisito... ¿Primero querías que tu novia se hiciera adicta a los videojuegos a toda costa, y después de que ocurrió el inesperado milagro, querés que se olvide del asunto? ¡No tenés paz! Ahora que la metiste en esto, lo menos que podés hacer es comprarle una computadora, o darle la tuya y buscarte una más poderosa... O aunque sea, ayudala a conseguir la plata para que tenga una.

De todas formas, la duda existencial que tengo es la siguiente: cuando decís "tendré que comprarme otra"... ¿estabas hablando de la PC o de tu novia? :)

Counter-Strike

Queridos amigos de Xtreme PC:

¡Antes que nada quiero felicitarlos por su excelente revista! Les cuento que la compro todos los meses desde que salió y nunca me perdí un número. Les comento también que aunque no soy un fanático total de los juegos, me encanta relajarme y jugar con mi compu, sobre todo a juegos en 3D y en primera persona.

Bueno, quisiera me informaran sobre cómo conseguir patches para mi viejo Half-Life que ahora con tantos nuevos mods que salen lo reviví. Lamentablemente Uds. se olvidan un poco de los que no podemos jugar en una LAN por no tener recursos y tampoco en Internet por lo terrible de la conexión telefónica, y nos dejan un poco de lado. Me paso leyendo con angustia las notas donde se entablan combates en la red y viven las experiencias del juego en equipo, la cual sólo pude experimentar con SWAT 3, pero mis compañeros artificiales caían como moscas y se cruzaban en mi línea de fuego tanto que pensé que querían proteger a los terroristas; pero lo bueno de todo juego en primera persona es el realismo que experimentamos al sentir que estamos ahí. Por ejemplo, a muchos les debe haber pasado: Cuando jugué a Opposing Force en el entrenamiento hay una parte en la que hay que cruzar agachado porque nos disparan sobre nuestras cabezas. Yo no sólo mantenía la tecla de agacharse apretada si no que me agazapaba como si realmente estuvieran disparando sobre mi cabeza. Estas experiencias son divertidísimas siempre que sean realistas; no como Quake III Arena, el cual me compré como un gil y cuando lo jugué me encontré que mis oponentes no se comportaban con realismo, sino que parecían bolas de flipper saltando y rebotando contra todos lados y disparando como locos. Insisto, si les gusta esto jueguen al flipper que se van a divertir mucho más.

Mi salvación llegó cuando leí la nota sobre Counter-Strike; me pareció fabulosa y el miércoles 13 de diciembre ¡me instalan el bendito cablemódem full!, así que, muchachos, por fin voy a experimentar la experiencia de la que tanto hablan, por eso les pido patches para Half-Life, para poder actualizarlo y poder jugar a todos los mods que hay.

Me despido saludándolos y felicitándolos por su revista.

Javier Magré

Estimado Javier: Tu afán por leer nuestra amada revista te ha hecho olvidar un pequeño detalle: Los CDs que la acompañan. Desde hace meses estamos colocando las actualizaciones de los mods, como también CT y los patches para Half-Life, totalmente necesarios. Sólo tenés que revi-sarlos un poco, y vas a encontrar lo que necesitás.

FIFA 2001

Sres. de Xtreme PC:

Les escribo este mail porque necesito decirles lo que pienso acerca de FIFA 2001, tan esperado por muchos, porque realmente me desilusionó.

Primero lo bueno y renovado: Las remeras de los clubes que están muy buenas, pero igual-

mente algunas no son las utilizadas en la actualidad por los equipos (el caso de la Roma). Las canchas son más grandes, los jueces de línea al fin aparecen, los arqueros demuestran por primera vez sus habilidades. Los tiros y los contactos jugador-balón son más reales y la posibilidad de dar la potencia al tiro (esto último se torna un poco difícil a la hora de patear un tiro libre). La posibilidad de jugar por Internet.

Ahora los puntos flojos: la jugabilidad sigue siendo la misma, mejorada, pero la misma y esto hace que al rato se torne aburrido. Ahora los jugadores hablan, pero parecen cavernícolas (no escuché ni siquiera una palabra en inglés por parte de los jugadores). Los jueces de línea, si bien aparecen por primera vez, son medio giles a la hora de marcar para qué lado es el lateral. Pocas cámaras. El menú de las tácticas (para mí) sigue siendo flojo.

Bueno, nada más. Con esto creo que pude dar mi opinión sobre este juego que, desde mi punto de vista, es el 2000 actualizado y que permite jugar por Internet. La PC ya no me puede ganar. Así que yo ando por Internet buscando un contrincante digno para jugar un partido Humano vs. Humano. Si alguien se atreve a jugar, yo les dejo mi número de ICQ.

Chau, ¡y sigan así con la revista que sin dudas es la mejor!

Johny_tolengo@hotmail.com
ICQ# 56854993

¡Fenómeno!

Mi nombre es Juan, soy del barrio de Almagro y la verdad no puedo parar de reírme. Es que acabo de leer la nota que hizo Santiago en "El Lado Bizarro" sobre el juego The Untouchable y me causó tanta gracia como cuando me dijeron que Silvia Süller era virgen...

Mi intención es apoyar a Santiago (aunque creo que falta no le hace) en su labor, ya que los juegos ahí aparecidos lo tienen bien merecidos (rimó o no rimó).

Bueno, les comento que soy fana de los juegos de estrategia tipo Warcraft (estoy ansioso por ver alguno revolucionario), las aventuras gráficas (¡que vuelvan las aventuras gráficas en 2D!) y deportes. Los FPS también me tienen loco, pero no tanto como los anteriores. No sé si soy yo, pero últimamente los juegos me atrapan cada vez menos. Los juego un par de días hasta que me vuelvo loco y los borro a la m... Sí, derrochan calidad gráfica, pero ¿argumento? ¿jugabilidad? ¿originalidad? En fin, son pocos los que me hacen sentarme largo rato en la PC (Commandos). Para colmo, cada vez se necesita más máquina, los juegos siguen siendo la misma merda con mejores gráficos y cuestan igual.

A pesar de todo, la quiero igual. Otra cosa, que quede claro que no hay comparación entre la PC y las consolas. Tengo una PlayStation y para lo único que la uso es para jugar a Winning Eleven y a uno de Voley... Los FPS son tétricamente asquerosos en cuanto a gráficos.

Por ahora mi salvación son los juegos de estrategia y algún otro que se aparezca de la nada. Ah, me olvidaba, no hay cosa más linda que jugar Multiplayer en red o Internet. Ahí cualquier juego es divertido... eso se los juro. Yo estoy jugando a Doom -sí, leyeron bien, a Doom- en red y la paso bárbaro. Ahora cambiaré a Duke Nukem 3D o Quake... (la máquina no aguanta tanto) ya habiendo jugado a Rise of the Triad.

Bueno, sin más que decir (sólo halagos para Santiago): ¡Adiós!

Juan Videla
juanvidela@uole.com

Juan, lamento decepcionarte, pero no estoy tan de acuerdo con vos con el tema de las consolas y los gráficos de los arcades 3D. Si te molestás en comprar nuestra revista hermana, Next Level, vas a ver que las consolas poco a poco se han acercado al nivel gráfico de las PC, con un costo significativamente menor. Obviamente, tus géneros favoritos (estratégicos) todavía no han desembarcado exitosamente en las consolas, pero seguramente también les llegará el día. Sin ir más lejos, hace poco nos llegó Unreal Tournament para PS2, y salvando algunos pequeños detalles, ¡se la re-banca! Es más, hasta se pueden conectar en un periquete un teclado y un mouse USB de PC, para jugar igualito que en la pecera.

Por el otro lado, Santiago te agradece las palabras de apoyo, aunque sabe que está eternamente condenado a seguir revisando esos engendros inclasificables.

Ahora, pensándolo bien... tanto halago... tu apellido me suena de alguna parte... ¿No serás el hermano perdido del Oso? :)

Kick-off

Hola, amigos de Xtreme PC, soy lector incondicional de la revista desde el número 24 de octubre del ´99.

Tengo 23 años, estudio abogacía, y soy fanático de los fichines, así que no me vengan con eso de que ya estoy grande para esto.

Les escribo por varios motivos:

1°. Para felicitarlos por el muy buen trabajo que hacen por la revista.

2°. ¡Por favor! Quiero conocer a la chica que escribió la carta del mes. Creo que me estoy enamorando (es la mujer perfecta, si es que existe algo así).

3°. Muy bueno el site en Datafull.com, pero espero que sigan mejorando de la misma forma y con el mismo empeño que le ponen a la revista (a ver cuándo agregan algo de "La Zona 3D", "La Comarca", "La Cosa Viscosa", etc.)

4°. Como contestación a Darío en su correo "FIFA hasta la muerte", debo decirle que soy un incondicional de EA Sports desde hace años (para ser preciso, desde FIFA ´94 para SEGA) y he pasado por todos sus juegos deportivos (hasta el NFL, y yo de fútbol americano entiendo menos que nada), pero mis favoritos, como buen argentino e hincha de Boca, son los FIFA, y puedo decirte que si bien han mejorado muchísimo (principalmente en la parte gráfica) les ha faltado mucho en materia de simulación e IA. Por ejemplo, si sos un buen jugador, notarás que le falta la principal característica de este deporte rey, "lo casi impredecible del resultado en un partido de fútbol real", pues si realmente sabés jugar siempre que elijas por ejemplo "Argentina vs. China" siempre (pero siempre) ganarás no por menos de 2 goles a favor. (nunca, por ejemplo, una China toda metida atrás para sacar un, aunque angustioso, valioso empate a cero).

Por ahora eso es todo. Los felicito por todo y espero estar en contacto.

PD: Lo de la chica de la carta del mes, ¡va en serio!

Cristian Sanchez
cris13@uol.com.ar

1) ¡Gracias! 2) Ponete en la fila, Cristian, que legiones de nuestros lectores ansían conocer a la muchacha. Así que ya saben, si quieren ser seleccionados como candidatos para esta férrea jugadora de arcades 3D, tienen que mandar al Correo su ficha personal igual que la que nosotros ponemos en los Archivos Secretos de Xtreme PC (en las noticias) ¡con foto y todo! Luego de una rigurosa selección, dejando afuera a depravados y babosos, mandaremos los datos a nuestra amiga lectora... Y con un poco de suerte, la conocerán. Quién sabe, tal vez el destino los quiera unir a través de XTREME PC. 3) De a poco vamos a ir incorporando más novedades para que sea el sitio preferido de todos ustedes.

¡El Multiplayer no me interesa!

Mi nombre es Roberto, tengo 23 años, y les comento que soy un gran admirador de los juegos de PC.

En los últimos tiempos me estuve comprando

la revista y hasta fui a la editorial para buscar la edición que tenía la nota de Prince of Persia (de paso saludos a Santiago Videla, que hablamos 5 segundos aunque de seguro que ni se acuerda ya que fue a principios de año).

Volviendo al tema, les comentaba que las notas de la revista Xtreme PC son bárbaras pero las dejaba de lado cuando hablaban de Multiplayer, simplemente no me interesaba... pero quédense tranquilos, que eso cambió cuando unos compañeros del trabajo, Edu y Héctor (saludos por cierto), me llevaron a jugar nada más ni nada menos que a COUNTER-STRIKE, desde ese momento no pienso en otra cosa que volver a jugar en Multiplayer. Cuando podemos tratamos de ir como mínimo una hora a Florida y Lavalle, en donde se encuentra un lugar, y ¡hasta estamos viendo la posibilidad de realizar torneos!

En mi casa ya es un clásico con ciertos amigos jugar a FIFA 99, ya que como yo vengo de la etapa del primer FIFA donde se veían excelentes gráficos para esa época... ¿qué recuerdos, no? Pero jugamos nada más que con mi PC, el teclado y un gamepad medio trucho. Trato de convencerlos para que se compren una y conectarlas en serie, ya que no es lo mismo estar solo mirando fijo al monitor, viendo el mínimo detalle. Me imagino que debe ser igual un juego de acción como uno de carreras o deportes, simplemente es fantástico jugar en Multiplayer. Si alguien me pregunta en este momento el motivo por el cual no me gustaba, sinceramente no le sabría contestar.

Sin más los dejo de molestar y queriendo saber si podrían agregar alguna información de Project IGI para la próxima revista. Gracias y hasta luego.

Atentamente,

Roberto Sanchez Leiva
robertosl@movi.com.ar

¿Viste lo que es, Roberto? A muchos de nosotros (podría decir todos) nos pasó lo mismo que vos: descubrimos una dimensión totalmente nueva jugando en Multiplayer, con enemigos "de carne y hueso". Y es como vos decís: no importa que sea un simulador de vuelo o un picadito de fútbol, la sensación es totalmente diferente. Como podrás ver, en este número tenés la review del esperado Project IGI, que lamentablemente no fue todo lo que soñábamos... Todavía estamos esperando ese patch que le saque las papas del fuego a Eidos.

Simuladores de vuelo

Amigos Xtreme:

Desde enero de 1999 que sigo su revista y no pongo el ojo en otra del género, y esto sólo gracias a las grandes satisfacciones que en este tiempo me han dado. Sin embargo, en los últimos meses comencé a notar algo, como si la información relacionada con un público argentino no tan grande como el de los FPS (me refiero a los amantes de los buenos simuladores de vuelo y los verdaderos juegos de estrategia, entiéndase más cabeza y menos mouse) estuviera un poco abandonado. Particularmente noté esto tras cerrar la revista N° 38 y volver a abrirla unas horas más tarde sin encontrar ninguna nota que tuviera real deseo de leer.

Bien, vamos un poco más atrás en el tiempo. El asunto es que habiendo leído la review acerca de Combat Flight Simulator 2, observé una crítica no muy buena y punto. Se acabó, pasemos a otro tema. Y allí, simplemente, quedó algo que algunos esperamos durante meses.

En esta nota ustedes mismos dijeron algo así como que CFS2 no había llegado a ser todo lo que esperaban (o mejor dicho, esto era lo que se interpretaba). Es cierto y no lo niego, ya que con un poco (muy poco) más de atención por parte de Microsoft, hubiera sido francamente el mejor simulador de vuelo que tuve la oportunidad de usar. El modelo de vuelo es francamente espectacular, y muy similar al comportamiento de un avión real (particularmente puedo asegurar esto pues hace unos 10 años que vuelo). Unos de los puntos que tocaban era la ausencia de otros aviones muy importantes que no estaban presentes (como el P-40), y la escasa variedad de aviones para volar. Bien, volviendo al inicio de esta carta... Yo busqué y encontré algunas páginas web de las que bajé particularmente el P-40 K, y unos archivos gracias a los cuales se pueden hacer volar a TODOS los aviones controlados antes por la IA, cada uno con su performance individual. Sí, desde el B-25 pasando por el Kate y el Val hasta el maravilloso Dauntless (acá hay que hacer algunos arreglos con los paneles de vuelo, pero igualmente no es nada muy complicado). Gracias a esto el simulador, ayudado por el Mission Builder y la posibilidad de crear las misiones tal y como a cada uno nos gustan, salta a mi criterio a no menos de un 90%. Un clásico como ustedes lo definen. El tema es el siguiente, yo no pediría que los 10 ó 15 megas que bajé de Internet los pongan en el CD, pero tratándose de la mejor fuente de datos de la que disponemos, ¿sería demasiado pedir que algo de información de este tipo fuera buscada y publicada cada mes para mantenernos contentos y no librarnos al azar en el inmenso océano de la Web?

Por otro lado, si le sumo a lo anterior que ya está próximo a salir al mercado internacional un excelente simulador llamado B-17 Flying Fortress II, también otro llamado Battle of Britain (de Rowan, los que hicieron MIG Alley) pero no leí nada excepto unas muy escasas líneas en su revista, entonces no estoy muy equivocado cuando digo que siento una especie de olvido por este reducido público que integro. Incluso, habiendo visto la fecha de salida al mercado del primer título (B-17) en otra publicación nacional, ustedes no hacen ninguna mención a ella en las fechas que sacan todos los meses al comienzo de la revista (en EEUU sale este mes, y llegará a Argentina a mediados de enero). Y ya que estamos, hay una demo de Battle of Britain de 46 MB que aparentemente es bastante buena (si la quieren sacar en el CD... harían felices a unos cuantos). En fin, con ejemplos podría seguir: Destroyer Command, Falcon 4.0 (Realism Patch), Harpoon4, alguna otra utilidad para Jane's F-18, que luego del upgrade 01 quedó en el olvido, las skins de European Air War, etc. Estos pocos ejemplos que mencioné tienen seguidores que forman verdaderas comunidades en todo el mundo, pero no son muchos en Argentina. Yo sé bien que no hay tantos fans en el género de la simulación de vuelo (guarda, me refiero a la buena), y los juegos de estrategia ultrarrealistas, por definirlos de alguna forma (esos tildados injustamente como aburridos el 99% de las veces), si los comparamos con los miles y miles que siguen simplemente a Quake III, o UT. Pero si bien el tipo de diversión que ellos buscan en una PC y los que yo y otros encontramos, son enormemente diferentes, coincidimos en algo, nos fascina quedarnos por horas sentados frente al monitor.

A mi parecer, sería grandioso que nos regalaran una que otra nota/alegría, patch, add-on, mod, etc. de esos que abundan en Internet, ya que no sólo pueden encontrarse en ella los mods, add-ons y patches relacionados con Half-Life, Quake III, UT y demás.

Quiero que quede claro que no es de ninguna manera mi intención generar una polémica, o decirles qué publicar en una revista que es más que buena. Lo que sí creo como verdadera, es esta sensación de abandono y olvido por los que seguimos algunos géneros muy específicos y con seguridad no tan populares como los que atraen a la gran mayoría.

Un fuerte abrazo,

Alejandro Anzuinelli
Tandil

Concuerdo con vos en que la simulación de vuelo, y sobre todo la realista, no es el género más popular. Por eso es que sinceramente me da mucho gusto que te hayas tomado la molestia de opinar en este correo de lectores que normalmente no trata nada del tema.

No es necesario aclarar que los títulos de

nuestro interés suelen ser escasos, ocasionando a veces números enteros sin un solo review de simuladores de vuelo. Así que no siempre se puede encontrar máquinas voladoras en la sección azul de la revista.

Yo estaba muy entusiasmado antes de la salida de CFS2, sobre todo porque la Guerra del Pacífico volvería luego de mucho tiempo. Desde ya que también sabía que, al igual que con CFS1 y Flight Simulator 95/98/2000, no tardarían en popularizarse las expansiones de aviones, escenarios y misiones que los aficionados del mundo ponen a disposición gratuitamente en Internet. Ahora bien, lo que me gustaría dejar en claro ante todo es que, al escribir el review, la intención es referirse al juego que hizo tal o cual compañía y, a lo sumo, tratar parches o algún otro agregado siempre que sea oficial (y que esté disponible hasta el momento). Así que vos podrás meter mano en misiones, escenarios y nuevos aviones (por qué no un F-14 Tomcat o una X-Wing) o pilotar los de la IA (espero que hayas podido encontrar paneles y sonidos realistas del Val, Kate o Dauntless y no utilizar recursos genéricos), pero la cosa es que el juego en sí no viene preparado más que para pilotear unos pocos cazas yendo de dogfight en dogfight sin siquiera participar en Pearl Harbor. Además, no hay expansión que valga si es que se pretende hacer algo por la poca seriedad que se nota desde las interfaces y presentación que son auténticas payasadas hasta las excesivas libertades que permiten participar de la Batalla de Midway como piloto americano pero a bordo de un Zero japonés. Aún así, no te olvides que el puntaje que puse no es bajo y eso se debe a que el diseño de los aviones tanto en gráficos como realismo, es de una excelente calidad.

Tengo en cuenta el tema de las expansiones disponibles en Internet. En lo personal, no hago referencia a las mismas en los reviews debido principalmente a que no considero correcto criticar el trabajo de aficionados sin fines de lucro. Uno es libre de elegir y bajar lo que quiera. Esto es muy fácil y accesible ya que los grandes sitios no son tantos y además suelen estar interconectados por webrings o links directos. De hecho, poseen prácticos buscadores en los que con tan sólo escribir el nombre del avión y elegir el juego al que se desea incorporar, se despliegan en pantalla todas las opciones con una breve descripción y el espacio que ocupa.

Por otra parte, al momento del review no suele haber prácticamente nada disponible, tal vez ni siquiera el kit de desarrollo, y la idea no es hacer referencia a expansiones para versiones anteriores por más que sean compatibles. Es más, aunque pase algo de tiempo, los mejores agregados (que difícilmente alcanzan la calidad del juego) llegan a ocupar hasta 20 MB, una cantidad no muy cómoda de bajar para un usuario con una conexión telefónica estándar.

Respecto de los parches, demos y demás agregados a los que te referís, en vez de ponerlo como una crítica, te ofrezco que lo plantees como una propuesta, incluyendo la dirección de donde se pueden bajar. Me parece que es la mejor manera para que el mundo de los simuladores empiece a ganar terreno.

A propósito, te aconsejo Flightsim.com si es que todavía no la visitaste y que disfrutes de CFS2 con todos los agregados y misiones que le puedas meter. Yo seguiré esperando una versión decente para volver al Pacífico de alguna forma menos monótona y aburrida.

Pablo Benveniste

La Creación

En el comienzo de todo, Dios creó el cielo y la tierra. La tierra no tenía entonces ninguna forma: todo era un mar profundo cubierto de oscuridad y el espíritu de Dios se movía sobre el agua. Entonces, Dios dijo: "Que nazcan los humanos"; y así nacieron los primeros hombres. Al ver Dios que ellos necesitaban divertirse creó las computadoras y las consolas de juegos, a los usuarios de PC los llamó "ELEGIDOS" y a los usuarios de consolas los obligó a jugar por siempre a "Winning Eleven". De este modo se completó el primer día.

Después, Dios dijo: "Que haya juegos". Y así fue. Dios hizo una bóveda que separó los juegos de los pobres usuarios de consolas de los impresionantes juegos de los usuarios de PC. Al ver Dios que los juegos de PC eran mejores, concedió a sus usuarios el poder de la actualización eterna. Entonces Dios dijo: "Que las empresas fabriquen mejor hardware para que mis queridos usuarios de PC se actualicen". Y así fue.

Al ver Dios que todo estaba bien, dijo: "Que nazcan las empresas de juegos". Y así fue. Muchas empresas de juegos surgieron y fabricaron los mejores juegos para PC. Y Dios vio que todo estaba bien. De este modo se completó el tercer día.

Y dijo Dios: "Que los juegos avancen con la tecnología". Y así fue. Todos los juegos adquirieron gráficos en 3D y todos los usuarios de consolas los envidiaron. Al ver Dios que todo estaba bien, sonrió. Y así acabó el cuarto día.

Luego Dios sintió que los juegos eran demasiado difíciles y dijo: "Que nazca la Xtreme PC". Y así fue. Esta revista proporcionó a los usuarios de PC las soluciones para sus magníficos juegos, y Dios dijo: "Que tenga muchos fieles en el mundo y los españoles la han de envidiar". De este modo se completó el quinto día.

Entonces Dios dijo: "Que los usuarios de PC estén informados". Y así fue. Por miles de años los usuarios de PC se mantuvieron informados por la revista Xtreme PC. Entonces dijo: "Es hora de que la revista cambie", y así fue. La Xtreme PC cambió su diseño, agregó secciones, puso CD's y todo a un precio accesible y todo salió como Dios dispuso.

Después Dios mandó llamar a los escritores de esta revista y les dijo: "Hijos míos, ustedes que han informado de las novedades de este gran mercado a los usuarios de PC, han derramado sudor en cada página escrita, en cada Lado Bizarro, en cada momento en que los lectores los necesitaron y hasta en cada error de Windows, aún soportando magníficos juegos como Skydive!, ustedes son los que se merecen el poder divino de la inmortalidad. Todo lo que tienen que hacer es aceptar su destino". Y así fue. Estos guerreros de la tinta y el papel aceptaron el magnífico poder que Dios les concedió. Así concluyó el sexto día.

El cielo y la tierra, y todo lo que Dios dijo se cumplió, y todo quedó terminado. El séptimo día, Dios, feliz por todo lo que había creado, dispuesto y realizado, se fue a descansar, y dijo: "Ahora que ya todo está listo, puedo descansar en paz, tranquilo de que a los usuarios de PC estarán bien informados". Entonces bendijo el séptimo día y después de su rutina diaria de CONTROL+ALT+SUPR se dispuso a leer la edición sagrada de Xtreme PC.

PD: Espero opiniones.

Selected
jde02@hotmail.com

¿Qué opinan del relato de "Selected"? ¿Les esbozó una sonrisa o los indignó? Opinen, muchachitos... A mí, particularmente, me pareció bastante original, merecedor de ocupar este preciado espacio que mes a mes se desvive por mostrarles los devenires de nuestros lectores más fieles.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99):** Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99):** Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99):** Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99):** Reviews: MechWarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99):** Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99):** Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99

Octubre 1999



NUMERO 24

Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999



NUMERO 25

Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999



NUMERO 26

Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000



NUMERO 27

Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000



NUMERO 28

Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000



NUMERO 29

Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000



NUMERO 30

Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000



NUMERO 31

Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000



NUMERO 32

Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000



NUMERO 33

Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000



NUMERO 34

Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000



NUMERO 35

Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000

NUMERO 36

Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000



NUMERO 37

Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000



NUMERO 38

Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados.
No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **011-4961-8424.** El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


Fallout:TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL
¡UNA DEMO APOCALIPTICA!
Otras demos:
• Gunman Chronicles
• Midtown Madness 2
• SWAT 3: Elite Edition
• Tomb Raider Chronicles
• Venom
• F1 Championship Season 2000
Y como siempre, los patches indispensables para tus juegos favoritos!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 39 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "INSTALAR.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
CD1
NUMERO 39
XTREME
CD


ONI
Otras demos:
• American Mc Gee Alice
• Battle of Britain
• Colin Mc Rae Rally 2.0
• Mechwarrior 4
• Heist
• Laser Arena
Y mapas para Counter Strike, Unreal Tournament y Quake III Arena!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 39 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "INSTALAR.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
CD2
NUMERO 39
XTREME
CD